8/98 CYBERMEDIA

ENDLICH GETESTET: HEART OF DARKNESS

S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8400 / Pts 675,-
fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400 DM 5,90

MANIAC

PLAYSTATION NINTENDO 64



RIESEN POSTER

N64-Action

ACCLAIM Turok 2
RARE Jet Force Gemini
RARE Perfect Dark

Psybadek

Toon-Boarding im Eiskanal

Dreamcast

Bericht aus der Sega-Zentrale

MEGAMESSE IN ATLANTA

200 Spiele zur E3

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER – Vampire in 3D

Thrill Kill
Akuji
Spyro the Dragon
Rayman 2
Croc 2
Rogue Squadron



PlayStation



Hi!
Bin doch zuhause geblieben!!!
Spiele lieber "Extreme Snowboarding".
Ist geiler als Skiurlaub (und billiger).
Brech' ich mir wenigstens nicht wieder
alle Knochen. COOLES GAME!!! -
- 6 Disziplinen + 9 Level
- Mehrspielermodus
- extrem coole Rap Musik
- superschnelle Grafik
- Hidden Level
So! Ich geh' jetzt weiterzocken.
Viel Spaß beim Arbeiten!!! Helle
A.

D. Lehmann
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst
Germany

PHAT AIR - EXTREME SWOWBOARDING





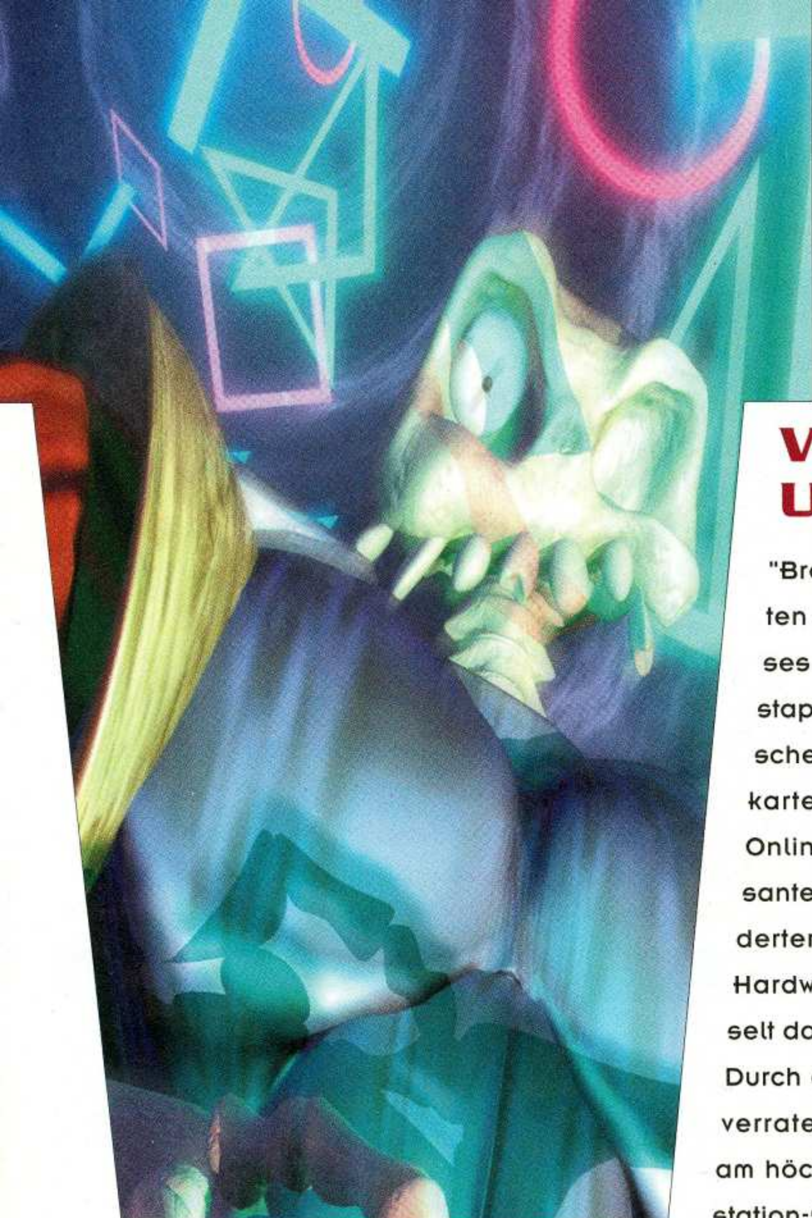




phat air EXTREME SNOWBOARDING



Hallo Mama,
bin kurz in die
Stadt! D.



VON TRAUMKONSOLEN UND ONLINE-VISIONEN

"Brauchst Du Online?", fragten wir vor zwei Monaten an dieser Stelle. In Aussicht auf ein kostenloses Spiel für eine Konsole Eurer Wahl habt Ihr uns stapelweise die Antwort ins Haus geschickt. Überraschende Erkenntnis nach erster Sichtung des Postkarten- und Coupon-Berges: Modem, Internet und Online-Spiele sind auch für Konsolen-Fans ein brisantes Thema, die Mehrzahl würde sogar einen Hunderter mehr für eine Konsole mit integrierter Online-Hardware hinblättern. Unsere Grafik (unten) schlüsselt das Umfrageergebnis präzise auf.

Durch die Angabe Eures Wunschsspiels habt Ihr auch verraten, welches System in Eurer Gunst momentan am höchsten steht: Über 70% wünschten sich ein Playstation-Spiel (klarer Favorit: "Gran Turismo"), knapp 30% outeten sich auf diese Weise als N64-Fans. Tief gefallen ist das Saturn-Sortiment in der Gunst der MAN!AC-Leser: Nur gut 2% schrieben ein Sega-Spiel auf ihren Wunschzettel. Ach ja: Die Zahlen für Super-NES und Neo-Geo bewegen sich im Bereich unter einem Prozent...



"Medievil" (Sony, 1998)

Während Ihr in Deutschland über unserem Online-Votum grübeltet, hatte sich Sega in Japan schon entschieden: Anläßlich der Dreamcast-Vorstellung (Ende Mai in Tokyo) machte der Hersteller klar, daß Online-Anbindung und Modem Pflicht seien für die kommende Hardware-Generation: "Auch wenn wir damit noch keinen Umsatz machen, müssen wir in Online-Spiele investieren." Sega-Chef Irimajiri beließ es nicht bei Worten: Sein neues Dreamcast-Flagschiff besitzt definitiv ein integriertes Modem, für Deutschland ist sogar eine schnellere ISDN-Hardware im Gespräch – mehr dazu erfahrt Ihr ab Seite 8.

Brauchst Du Online?



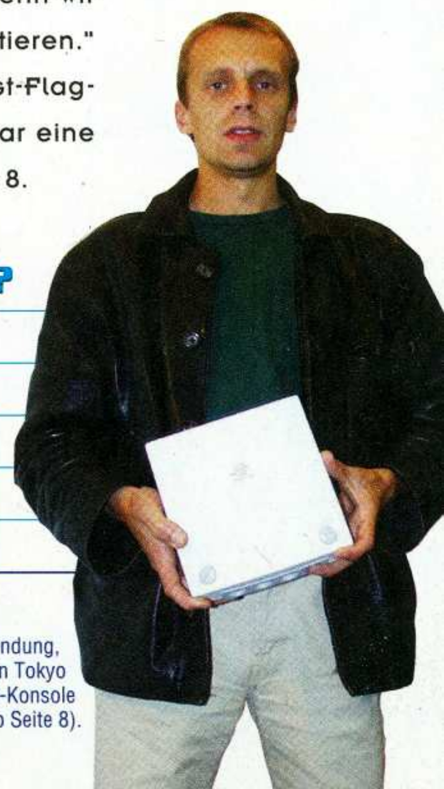
Ich fänd´s gut, wenn meine nächste Konsole Online-fähig wäre. **Dunkelgrün:** Diese Leser würden sogar 100 Mark mehr beim Konsolenkauf anlegen.

Überflüssig: Ich gebe kein Geld aus für Online-Schnickschnack!

THE MAN!ACS

Hast Du schon Internet-Erfahrung?





Die MAN!AC-Mehrheit will Online-Anbindung, Sega hat den Wunsch erhört: Die in Tokyo erstmals vorgestellte Dreamcast-Konsole enthält ein Modem (siehe ab Seite 8).

MAN!AC



NEWS

FEATURES

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS



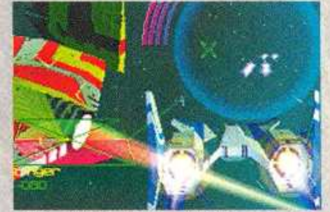
80 Banjo-Kazooie



86 Biofreaks



86 Biofreaks



84 Blast Radius



93 Circuit Breakers



88 Dead or Alive



89 Dual Heroes



74 Heart of Darkness



85 Kick Off World



97 Riven



76 Sentinel Returns



94 Shining Force 3



92 Supercross '98




95 V-Ball
Beach Volley Heroes



78 Viper



96 Wargames



89 WCW Nitro



97 World League Soccer



95 Wrecking Crew



79 Xenocrazy


IMPORT-TESTS


70 Cowboy Bebop



71 Dynamite Boxing

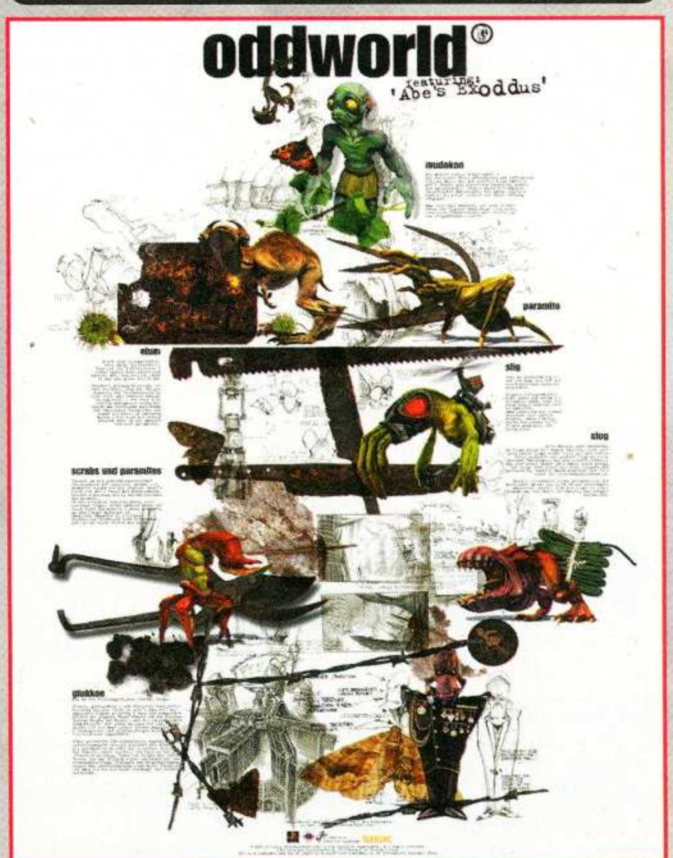


70 Thunderforce 5




71 Guilty Gear


POSTER



Das Dreamcast-Logo, unter 5.000 unterschiedlichen Namen und Entwürfen ausgewählt, soll zur Weltmarke für vorzügliche Videospiel-Unterhaltung werden: 50 Millionen Dollar investierte Sega in die Entwicklung der Hardware, knapp 200 Millionen kostet die Erstellung der ersten Software. Als Marketing-Budget läßt Sega für jeden Markt (Japan, USA und Europa) jeweils weitere 100 Millionen Dollar springen. Dreamcast-Gesamtkosten zur Markteinführung: Umgerechnet rund eine Milliarde Mark.



Dreamcast™

Sega schlägt zurück



Modernes Kind von Tamagotchi und Game Boy: Das "Virtual Memory System" wird ins Dreamcast-Joypad gesteckt.

Der Saturn ist tot, lang lebe der Nachfolger: In wenigen Monaten wird Dreamcast in Japan ausgeliefert. Im Sega-HQ in Tokyo durfte MAN!AC die stärkste Konsole der Gegenwart probespielen.

Die Einladung kam überraschend, der Grund war spektakulär: Kurz vor Bekanntgabe der Jahresbilanz 97/98 rief der japanische Videospielhersteller Sega zur "Sega New Challenge Conference". Ausgewählte Journalisten sollten am 21. Mai zum ersten Mal die geheimnisvolle Wunderkonsole "Dreamcast" (vormals Katana, Dural, Blackbelt) erblicken, mit der Sega das N64 technisch übertrumpfen und der Playstation 2 zuvorkommen will. Neben Fachleuten aus der ganzen Welt erhielt MAN!AC als einziges Videospielemagazin Deutschlands eine Einladung nach Tokyo.

Irimajiri spricht

Segas "New Challenge Conference" unterstrich den Aufbruch einer umstrukturierten Firma in das 21. Jahrhundert. Gleichzeitig war die Feier in Anwesenheit von ausgesuchten Entwicklern, Händlern, Journalisten und Zulieferern der erste große Auftritt für den neuen Firmenpräsi-



Dreamcast komplett im Prototyp-Stadium: Die Konsole selber besitzt noch kein CD-ROM, Pad und VMS-PDA waren in Tokyo aber bereits voll einsatzfähig.

JAPAN MACHT MOBIL

VMS: Virtual Memory System



Die Idee mit dem LCD-bestückten, "interaktiven" Speicher entlieh sich Sega von Erzkonkurrent Sony: Das VMS soll als Mischung aus Memory Card und kleinem Game Boy die Spielentwickler auf neue Ideen bringen. Eine konkrete Anwendung für das 128 KByte schwere 8-Bit-Handheld gab Sega nicht bekannt, doch der Winzling soll noch vor dem Dreamcast in Japan erscheinen. Das erste Spiel exklusiv für das VMS ist die Filmumsetzung "Godzilla" für umgerechnet gut 30 Mark. Ab Ende des Jahres sollen auch Dreamcast-CD-Spiele mit dem Taschenspeicher arbeiten: Vorstellbar ist, daß Ihr Eure ausgewachsenen Rollenspielhelden mit dem VMS spazierenführt oder - via VMS-Link - in ein Duell mit der Figur Eures Kumpels schickt. Auch Skizzen, in denen das VMS an einen Spielautomaten und sogar ein Handy gesteckt war, zeigte Sega auf der Präsentation in Japan.

Ein Hardware-Hersteller hat bereits Interesse an einem Link zu Sega bekundet: Der Spielautomaten-Riese SNK will schon im Oktober ein "Pocket Neo Geo" ausliefern, ein Game-Boy-verwandtes Handheld mit Schnittstelle zu VMS und Dreamcast. SNK möchte damit z.B. Prügelspielhelden schaffen, die auf dem "Pocket Neo Geo" trainiert und auf dem Dreamcast losgelassen werden. Das grafisch dem Game Boy leicht überlegene Handheld fungiert (ebenso wie Sonys PDA) auch als Memory Card, besitzt eine Weltuhr, einen Kalender und sogar ein Horoskop. Spezielle Software (angekündigt sind Sport- und Prügelspiele) erscheint auf winzigen Modulen. Die Batterien sollen für rund 20 Spielstunden halten.



Während Sonys PDAs via Infrarot miteinander kommunizieren, werden Segas "Virtual Memory Systeme" ineinander gesteckt.

[1] Nintendo hat bisher keinen MemoryCard/PDA-Hybriden vorgestellt, möchte aber in Zukunft seinen millionenfach verbreiteten Game Boy als intelligentes, mobiles LCD-Medium für das N64 nutzen. Technisch ähnlich zu VMS und Sony-PDA ist Nintendos neues "Pocket Pickatchu" (siehe Seite X), das jedoch nicht mit dem N64 verbunden werden kann.

IM VERGLEICH: HANDHELDS MIT KONSOLEN-ANBINDUNG

Name	VMS	Pocket Neo Geo	Game Boy[1]	PDA
Hersteller	Sega	SNK	Nintendo	Sony
Release	September	Oktober	erschienen	Oktober
CPU	8-Bit	16-Bit	8-Bit	32-Bit
Speicher	128 KByte	k.A.	-	128 KByte
LCD-Pixel	48x32	160x152	144x160	32x32
Graustufen	nein	8	4	nein
Sound	1 Kanal PWM	k.A.	4 Kanäle	4-Bit-PCM
Link-Vernetzung	Steck-Interface	Steck-Interface	Link-Kabel	Infrarot-Interface
Verbindung zur Konsole	Dreamcast	Dreamcast	Super NES, N64	Playstation







Mehrere hundert Insider waren zur Dreamcast-Vorstellung der "Sega New Challenge Conference" geladen. Nur ausgesuchte Journalisten erhielten Einlaß – MAN!AC war dabei.
"Bis über das Jahr 2.000 hinaus wird es keine bessere Konsole geben": Sega-Boß Irimajiri rühmte die Leistungsfähigkeit von Dreamcast gegenüber Pressevertretern und potentiellen Third-Parties.



Nachgehakt: Am Tag nach der "New Challenge"-Feier stellten sich Sega-Boß Irimajiri (2.v.l.) und seine Top-Manager zur Fragestunde. Ganz rechts lauscht Europa-Chef Kazutoshi Miyake.

denten Shoichiro Irimajiri, der Anfang des Jahres von Honda an die Sega-Spitze wechselte. "Play & Communication" umschrieb Irimajiri seine Dreamcast-Konsole: Dank vielfältiger Schnittstellen ist die mächtigste Spiele-Hardware der Welt bereit für den Datenaustausch mit anderen Konsolen und elektronischen Geräten. Statt dem Sega-Schriftzug ist nur das Dreamcast-Logo auf der Konsole zu finden – mit der neuen Hardware möchte Sega gleichzeitig eine weltweite Marke einführen, wie sie schon Sony mit dem Begriff "Playstation" schuf.

Die Kernaussagen der Irimajiri-Präsentation sind schnell zusammengefaßt: Zwischen 20.000 und 30.000 Yen wird Dreamcast zum Zeitpunkt des Japan-Starts am 20. 11. 1998 kosten, umgerechnet 280 bis 420 Mark. In diesem Preis enthalten ist voraussichtlich das interne 33,6K-Modem, das für den Europa-Start eventuell gegen ein ISDN-, in den USA eventuell gegen ein Kabel-Modem getauscht wird. Fünf Spiele sind zum Start geplant, bis zum Europa-Start sollen amerikanische, englische und französische Hersteller diese Zahl vervielfachen.

Via Video-Band besuchte Microsofts Bill Gates die Veranstaltung: Sein WindowsCE sei in der auf Dreamcast angepaßten Version eine ideale Entwicklungsumgebung für Hersteller "ungewöhnlicher" Spiele, soll die direkte Programmierung der Hardware aber nicht verhindern. Hersteller, die sich über Protokolle nicht den Kopf zerbrechen wollen, programmieren auf WinCE, Technik-Freaks, die das Letzte herausholen möchten, lassen die Microsoft-Umgebung einfach links liegen.

Auf der anschließenden Feier lief uns auch AM2-Star Yu Suzuki über den Weg, der momentan an Spielen für das Dreamcast-kompatible "Naomi"-Arcadeboard arbeitet – angeblich soll diese SH-4/Power-VR-basierte Automaten-Hardware das Model-3 bereits abgehängt haben. Die Politik der 1:1-Umsetzungen von der Spielhalle auf die Heimkonsole möchte Sega-Präsident Irimajiri mit dem Dreamcast aber nicht fortsetzen, stattdessen sollen Naomi-Konvertierungen spielerisch erweitert werden, um auch in den privaten Haushalten für anhaltenden Spaß zu sorgen. Den Launch-Titel für Japan verriet Irimajiri nicht, gab mit seinem Bekenntnis zu "Sonic" aber bereits einen Tip auf zukünftige Sega-Eigenproduktionen: "Wir wollen eine Menge neue Spielehelden erfinden – Sonic wird aber unser Hauptcharakter bleiben."

Am Tag nach der offiziellen Konferenz lud Sega einen Teil seiner Gäste ins Hauptquartier. Dort beantwortete u.a. Europa-Chef Kazutoshi Miyake die Fragen französischer, englischer und deutscher Journalisten – letztere repräsentiert durch das Nürnberger Handelsblatt MCV und MAN!AC.

Der Saturn, in Japan das nach der Playstation erfolgreichste System, wird auch nach dem Dreamcast-Start im Herbst 1998 noch unterstützt: 150 neue Titel sind in der Entwicklung, darunter viele Spiele mit klassischer 2D-Grafik. Hersteller, die sich auf 3D-Animation spezialisieren, sollten sich hin-



Vier Pad-Buchsen und seitlich eingesetztes Modem sind die Besonderheiten am unprätentiösen Dreamcast-Gehäuse.



Das ungewöhnlich große Dreamcast-Pad besitzt die Zeigefinger-Trigger und den Analog-Knubbel des "Nights"-Pads.



Big Brother is watching you: Via Video wohnte Bill Gates der Sega-Feier bei. Sein WindowsCE-Betriebssystem soll den Entwicklern die Arbeit erleichtern.



Sega-VIPs feiern die neue Konsolen-Generation: Während AM2-Star Yu Suzuki an Dreamcast-kompatiblen "Naomi"-Automaten tüftelt, bereitet sich Deutschland-Statthalter Andreas von Gliszczynski auf den Europa-Release vor.

gegen von jetzt an verstärkt um Dreamcast kümmern, riet das Sega-Managment. Auch Rollenspiele sollen in Dreamcast eine optimale neue Heimat finden: "Der Wechsel zwischen FMV-Animationen und echter Spielgrafik wird dank der Dreamcast-Leistung fließend und für den Kunden unsichtbar", versprach Irimajiri.
Um neben den Hardcore-Spielern auch die bisher vernachlässigten "Light-User" (sprich: Massenmarkt) zu erreichen, ist es den Herstellern freigestellt, Hardware-nahe zu programmieren oder ein technisch weniger aufwendiges Spiel unter WinCE zu produzieren. Auch Segas zukünftige PC-Entwicklungen werden von WindowsCE und Dreamcast profitieren. Insgesamt sind 1.000 Entwicklungs-Stationen an rund 120 Teams rund um den Globus ausgeliefert. Neben dem europäischen "Dreamteam" (Seite 12) wollen die Sega-Chefs aber erst im September weitere Lizenznehmer bekanntgeben.

DREAMCAST

Die Hardware-Partner

Hitachi

Der japanische Elektronik- und Chipriese Hitachi liefert mit dem neuen SH-4-Chip die mächtige CPU für die Dreamcast-Konsole. Der Baustein, für Unterhaltungsgeräte unterschiedlicher Hersteller entwickelt, wurde speziell auf die Bedürfnisse von Sega angepaßt und in Bezug auf Floating-Point-Operationen noch einmal verbessert. Als direkter Nachfolger zu den SH-2-Chips im Sega Saturn ist der RISC-Prozessor laut Hersteller viermal so schnell wir ein Pentium-2-Chip.

NEC

Der japanische Halbleiter-Gigant (und Erfinder der 80er-Jahre-Konsole PC-Engine) sorgt für die 3D-Muskeln der Dreamcast-Konsole: Wie Hitachis SH-4 wurde auch die zweite Generation des "PowerVR"-3D-Beschleunigers speziell auf Dreamcast angepaßt und soll nun angeblich drei Millionen Polygone in der Sekunde herumwirbeln. Neu ist auch die in der Hardware verankerte Anti-Aliasing-Technologie, die für weichere Kanten sorgt und den lästigen Treppeneffekt ("Aliasing") beseitigt.

Videologic

Der englische NEC-Partner arbeitet seit Jahren an der zweiten "Power VR"-Generation, die jetzt in einer verbesserten Form auch auf dem Konsolen-Sektor debütiert.

Yamaha

Wie NEC und Hitachi ein Schwergewicht der japanischen Elektronik-Industrie, hat sich Yamaha u.a. auf Sound-Technik spezialisiert. Für Dreamcast liefert Yamaha sowohl den 64-Bit-Raumklang-Chip, als auch ein neues CD-ROM-Format, das voraussichtlich ein Gigabyte faßt und schwer zu kopieren ist.

Microsoft

Hitachis SH-Chips und Mircosofts WinCE-Software werden in enger Absprache beider Firmen entwickelt und zielen nicht auf PCs, sondern auf Consumer-Elektronik und mobile Geräte. Als Sega sich für eine SH-4-CPU entschied, bot sich die Microsoft-Software an. Für den Konsumenten halten sich die WinCE-Vorteile in Grenzen, für die Entwickler bringen die WinCE-Protokolle und Features aber Zeit- und Arbeitsersparnis.

Dreamcast & die Konkurrenz: Technische Daten im Vergleich

	DREAMCAST	NINTENDO 64	PLAYSTATION
Hersteller	Sega	Nintendo	Sony
Debüt (Japan)	1998	1996	1994
Debüt (Europa)	1999	1997	1995
CPU			
Hersteller	Hitachi	MIPS (SGI)	MIPS
Typ	SH-4	MIPS R4300	MIPS 3000A
Architektur	64-Bit RISC	64-Bit RISC	32-Bit RISC
Taktfrequenz	200 MHz	93,75 MHz	33,8 MHz
Benchmarks	360 MIPS, 1,4 GFLOPS	125 MIPS	30 MIPS (CPU), 66 MIPS (GTE)
GRAFIK			
Hersteller	VideoLogic, NEC	MIPS (SGI)	Sony
Typ	PowerVR 2	DPSP	GPU
Architektur	nicht bekannt	64-Bit RISC	Blitter
Auflösung (maximal)	640x480 Pixel[2]	640x480 Pixel[2]	640x480 Pixel[3]
Farben	16,7 Millionen (Full Color)	16,7 Millionen (Full Color)	bis 16,7 Millionen
SOUND			
Hersteller	Yamaha	MIPS (SGI)	Sony
Architektur	32-Bit RISC	64-Bit-RISC [1]	16-Bit
Kanäle	64 ADPCM	32 PCM	24 ADPCM
SPEICHER			
Größe (gesamt)	16 MByte	4 MByte	3,5 MByte
Typ	2 x 64MBit SD-RAM	Rambus DRAM	DRAM
CD-ROM			
Geschwindigkeit	12fach	—-	2fach
Kapazität	1 Gigabyte [4]	—-	660 MByte
MODEM			
Protokoll	V34	—- [5]	—- [6]
Fehlerkorrektur	MNP5	—-	—-
Übertragungsgeschwind.	33,6 Kbps	—-	—-
Größe	190 x 195 x 78 mm	260 x 190 x 73 mm	270 x 185 x 55 mm
Gewicht	2 kg	1,2 kg [7]	1,4 kg

1 Sound-Hardware im DPSP-Coprozessor integriert
2 Interlaced, Hardware reduziert das Flimmern
3 Interlaced
4 Sega- und Yamaha-eigenes CD-ROM-Format, genaue Größe nicht offiziell bestätigt
5 im Rahmen der 64DD-Veröffentlichung geplant
6 nicht geplant
7 inkl. Netzgerät



Am Tag nach der "Challenge Conference" lud das Sega-Managment zu einer kritischen Q&A-Session ins Hauptquartier.

Im Technik-Labor

Vom Konferenzraum wurde MAN!AC schließlich ins innerste Heiligtum der Sega-Entwicklungsstudios vorgelassen, wo der R&D-Chef Hideki Sato unterschiedliche Grafik-Demos vorbereitet hatte. Fotografieren war hier strengstens verboten, auch einige der hier diskutierten Dreamcast-Facts sind noch nicht für öffentliche Ohren bestimmt.
Das erste Echtzeit-Demo war eine Emulation des Model-3-Automaten "Scud Racer" (alias "Super GT"), das laut Hideki Sato 1:1 und "komplett für Dreamcast umgesetzt werden könnte". In der Präsentation fuhren aber lediglich zwei dicke Tourenwägen ein Rennen durch unterschiedliche, äußerst komplexe Lichtquellen – die bislang schönsten 3D-Vehikel, die MAN!AC jemals auf einer Konsolen-Hardware sah, bestanden aus je 25.000 Polygonen, bewegten sich aber nur vor einem weitgehend nackten Hintergrund. Im zweiten "Scud Racer"-Demo ließ Sato dann die Landschafts-



Das aufsehenerregende "Tower"-Demo gäbe eine vortreffliche Spielekulisse ab: Laut Sega nutzt die wunderschöne und in Echtzeit beleuchtete Inselkulisse die Hardware nicht aus.



Zeremonienmeister im Zeichen des Dreamcast: "D2", das erste offiziell bestätigte Dreamcast-Spiel feiert Designer Kenji Eno mit Klavierkonzert und Laser-Show.

daten von Original-Strecken des Model-3-Automaten auf der Dreamcast-Hardware ablaufen. Laut Sato wurde dabei nur rund ein Drittel der 3D-Performance genutzt. Frage: Ist Dreamcast jetzt eigentlich stärker als das Model-3? "Ich hoffe es", meinte Sato mit japanischem Understatement. Daß reine Polygon-Klauberei nicht viel sagt, zeigt Sega selbst im hausinternen Vergleich: Während die Dreamcast-Konsole Polygone als Dreiecke definiert, verwendet die Model-3-Hardware ausschließlich rechenaufwendige Vierecke.

Weitere Echtzeit-Animationen demonstrierten die "Environmental Mapping"-Fähigkeiten der Hardware, "point lightning" und "spatial lightning". Von Sega of Europe erhielt Satos Entwicklungsteam noch den Echtzeitflug eines Raumschiffs durch eine massive Wolkenkratzer-Skyline.



Wie schon auf der "Challenge Conference" stand auch in Satos Entwicklungsabteilung das beeindruckende "Tower"-Demo im Mittelpunkt des Interesses: Fünf Sega-Techniker hatten die traumhafte Ruineninsel innerhalb einer Woche konstruiert, mit dem Dreamcast-Joypad durfte MAN!AC ein paar Flugrunden über die von einer untergehenden Sonne romantisch ausgeleuchteten Gebäude fliegen. Die eine Million Polygone, die pro Bild berechnet wurden, sah man der Demo-Landschaft an – niemals zuvor waren wir in eine derart massiv wirkende 3D-Kulisse abgetaucht, besonders der authentische Schattenfall und die neuen Texture-Map-Features (Bump Mapping, Environment Mapping) hoben die Turminsel von bisher bekannten N64- und Playstation-Landschaften ab.



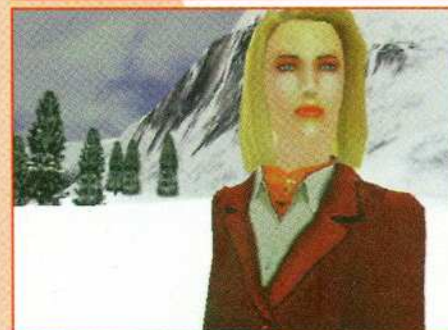
Die wichtigsten Features, die z.B. das N64 der Playstation voraus hat, beherrscht Dreamcast selbstverständlich auch: Für nahezu stufenlose Transparenz sorgt der Alpha-Kanal, für weiche Übergänge Anti-Aliasing und Tri-Linear-Filtering. Auch Mip-Mapping und Nebeleffekte kennt die Dreamcast-Hardware – letztere wurden im Tower-Demo glücklicherweise noch nicht gesicht.

Dreamcast-Debüt: D2

Einen Tag später nutzte das Software-Haus Warp ("Enemy Zero") die Dreamcast-Begeisterung für eine eigene, pompöse Präsentation: 10.000 Fans strömten zusammen, um Design-Star Kenji Eno und sein neuestes Werk zu bejubeln – "D2" die Fortsetzung eines umstrittenen 32-Bit-Adventures von 1995.

Meister Eno inszenierte das Grusical mit höchstem multimedialen Aufwand. Zu Carl-Orff-Surround-Gewitter liefen Animationen und Laser-Licht über die Bühne. Als sich der Nebel legte, hatte Eno hinterm Klavier platzgenommen und gab, von zwei Streichern begleitet, Kostproben aus seinem musikalischen Ouvre. Erst danach transportierte eine Staalsäule den Spieldesigner aufs Rednerpult: Eine Synchronübersetzung gab's nicht, von der Stakkato-Rede des langhaarigen Schöngeistes verstanden wir kein Wort. Aussagekräftiger für westliche Besucher war das "D2"-Demo: In "D2" verstrickt sich die Heldin Laura in eine okkulte Katastrophe und kämpft mit Köpfchen und Knarre gegen die Bedrohung aus dem Weltall. Schon im Vorspann treffen sich Flugzeugentführer und Superhelden, Schamanen und ein Asteroid am Himmel – ob "D2" das Tempo über die





Zwischen vorab gerenderten Sequenzen und Echtzeit-Action ist kaum noch ein Unterschied sichtbar: "D2"-Heldin Laura im Vorspann (links) und im Schnee des ersten Levels (rechts).





Rückenansicht: Während sich die Konsole selbst in Bezug auf Schnittstellen bescheidet (im Bild rechts: Telefon-Buchse, Videoaus- und Stromeingang), ist das Joypad üppig ausgestattet: Gleich zwei "Virtual Memory Systeme" (VMS) passen in jeden der maximal vier angeschlossenen Controller.

EURO-ENTWICKLER IN TOKYO

Ein europäisches Dreamteam

Anzahl und Namen der japanischen Spielehersteller für das Dreamcast gelten noch als streng geheim, doch zur Vorbereitung des Europa-Starts 1999 hatte Sega fünf Entwicklungsstudios nach Tokyo geladen; Euro-Developer, die bereits seit Monaten an ersten Dreamcast-Spielen sitzen. Unter der Moderation des Third-party-Managers Naohiko Hoshino stellten sich die Entwickler zum Gespräch – über die Spiele selbst durften Argonaut, Bizzare & Co. aber noch nicht viel verraten.

Appaloosa



"Über 100 Handlungsmöglichkeiten für unseren Dreamcast-Helden" Seit Delphin "Ecco" ist Andras Czaszar ein treuer Sega-Partner.

Der dienstälteste unter den von Sega geladenen "1 1/2-Party"-Entwicklern: Unter dem Namen Novotrade produzierte das ungarische Software-Haus bereits in den 80er-Jahren Spiele für den C 64 und andere populäre Heim-Computer (z.B. "Impossible Mission 2" und "Chinese Juggler"). Inzwischen auf 120 Mann angewachsen, betrat Geschäftsführer Andras Csaszar mit der Konami-Auftragsarbeit "Contra: Legacy of War" für die Playstation das 32-Bit-Zeitalter.
Momentan sind neben Sega noch immer Konami und MGM Interactive die wichtigsten Kunden der ungarischen Code-Tüftler. Für das Dreamcast hat Appaloosa wahrscheinlich eine Neuinterpretation ihrer "Ecco the Dolphin"-Serie in Angriff genommen. In Tokyo versprach Csaszar das neuartige Nebeneinander einer detailreichen "Outside-World" (3D-Umgebung) mit der "Insideworld", sprich der Verfassung und dem Seelenleben des Spielehelden – das konkrete Konzept durfte Czsaszar unter der strengen Aufsicht der Sega-Manager noch nicht verraten.

Argonaut

"Dreamcast ist der nächste Schritt in der Evolution des Videospiels", lobt Argonauts-Entwicklungsleiter Keith Robinson die Leistung der neuen Sega-Hardware. "Zum ersten Mal stellt sich uns nicht mehr die Frage, wie wir etwas programmieren, sondern was wir programmieren wollen". Die englischen 3D-Profis haben mit nach ihrem Erfolg mit "Starfox" mittlerweile Spiele für alle Konsolen in Angriff genommen (z.B. "Buck Bumble" für N64) bzw. bereits ausgeliefert ("Croc" für die Playstation). Für das Dreamcast verspricht Argonaut das Nonplusultra im Genre der 3D-Arcade-Shooter, eine Schlacht in "echter 3D-Umgebung und mit echter Physik". Wir sind gespannt.

Bizarre Games



Großstadt-Abenteuer statt Formel-1-Kreisverkehr: Auch Bizarre-Chef Martin Chudley arbeitet statt für Psygnosis jetzt für Sega.

Mit den beiden "Formel 1"-Spielen für die Playstation profilierten sich der englische Psygnosis-Partner als eines der stärksten 32-Bit-Teams der Welt. Mittlerweile ist die Freundschaft zu Psygnosis zerbrochen, und der Weg frei für eine vollherzige Zusammenarbeit mit Sega.
Eine "Formel 1"-Simulation ist Bizarres geheimes Dreamcast-Projekt laut Chefprogrammierer und Firmengründer Martin Chudley nicht, eine Vehikel-Simulation aber schon: Statt unbelebten Rundkursen wird Bizzare das brodelnde Leben einer ausgewachsenen Großstadt simulieren – mit Euch als Fahrzeughalter mittendrin. "Das Dreamcast bringt der Konsolen-Szene endlich wieder einen Vorsprung zur PC-Technologie", begründet Chudley sein Interesse an der neuen Sega-Hardware. Später möchte Bizarre Cross-Plattform-Entwicklungen für Dreamcast und Pentium-Rechner realisieren.

No Cliche



"Direct Play als Protokoll für die Kommunikation zwischen mehreren Konsolen vereinfacht die Entwicklung": Frédérick "Alone in the Dark" Raynal zu WindowsCE.

Unter dem Namen Adeline schrieben die französischen Design-Stars Frédérick Raynal und Didier Chanfrey ("Alone in the Dark") zuletzt das revolutionäre 3D-Abenteuer "Little Big Adventure" und (für Electronic Arts) den Zeitreise-Titel "Time Commando". Nachdem die 20köpfige Gruppe vor einigen Monaten von Sega übernommen wurde, änderte das Team seinen Namen in No Cliche. Mit der Dreamcast-Konsole sind die sowohl technisch, als auch spielerisch sehr begabten 3D-Spezialisten voll ausgelastet. Gleichzeitig entstehen zwei Titel, ein Actionspiel und ein neues Adventure, das laut Raynal "sehr gruselig" sein wird.
Für die Dreamcast-Hardware findet Raynal nur lobende Worte: "Als Designer spiele ich mit Träumen, doch als Programmierer war ich oft frustriert. Mit der Power der Dreamcast-Konsole ist es mir jetzt möglich, meine Design-Träume zu verwirklichen."

Red Lemon



Gremlin-Deserteure: "Actua Soccer"-Designer Andy Campell vertrat sein Entwicklungshaus Red Lemon in Tokyo.

Den jüngsten Dreamcast-Entwickler gründeten vor knapp zwei Jahren abtrünnige Programmierer von Gremlin. Unter anderem hatten die Schotten um Andy Campell die Fußballspiele "Actua Soccer" und "Euro 96" für 32-Bit-Maschinen entwickelt. Nebenbei arbeitet das 25-Mann-Team momentan an Projekten für Eidos (historische 3D-Simulation "Tartan Armys") und Infogrames ("Wipe-Out"-Konkurrent "Aeronauts").
Der Name des Dreamcast-Projekts ist noch streng geheim. Auf der Pressekonferenz in Tokyo verriet Andy Campell nur, daß eine neuentwickelte Motion-Capture-Technologie zum Einsatz kommt, um die Helden und Feinde dieses Ballerspiels realistisch zu simulieren.



Spiele-Vorstellung als Volkfest: Knapp 10.000 Fans stürmten zur "D2"-Präsentation.

Spieldistanz halten kann, bleibt abzuwarten. Von der Mischung aus "Parasite Eve" und "Tomb Raider" ist der polare Eröffnungslevel bereits fertig, Laura stapft durchs ewige Eis. Echtzeit-Rundflüge über die Szenerie deuten die immense 3D-Leistung der Konsole an, meilenweiter Blick ohne Nebel oder ausgeblendete Polygone. MAN!AC war vom Grafikstil und der Detailtiefe überrascht, auch wenn der anwesende Formel-1-Programmierer Martin Chudley kommentierte: "It doesn't touch Dreamcasts capabilities". Daß Warp die Hardware-Fähigkeit unangetastet läßt, wird keinen Leser wundern, der den Vorgänger kennt: Das lineare Adventure "D" erntete in MAN!AC nur 39%. Vielleicht hat der Multimedia-Künstler Eno jetzt mit Dreamcast die optimale Konsole zur Umsetzung seiner Träume gefunden: Der Schritt zum Echtzeit-3D bekommt dem "D"-Spielprinzip gut, auch wenn die Animation der Heldin während Kämpfen mit schleimigen Monstern noch etwas hampelig wirkt. Ob es eine deutsche Version von "D2" geben wird, ist fraglich, selbst der Japan-Release wurde nicht verraten: Sega sähe das Spiel gerne zum Japan-Launch, Warp will noch bis 1999 daran arbeiten. *wi*





In "D2" werden sowohl die Charaktere, als auch die gesamte Landschaft in 3D-Echtzeit berechnet. Inhaltlich erinnert das erste offiziell gezeigte Dreamcast-Spiel an Squares "Parasite Eve".

GT Interactive
Expect the unexpected:

CBZ
CyBall Zone

„Neues aus der Cyborg-Liga: Die Dominators haben verloren ...drei komplette Spieler!!!"

Aus aktuellem Anlaß kannst Du alle anderen Sportgames für die PlayStation in Rente schicken. CyBall Zone kommt – direkt aus der Zukunft. Härter, gemeiner und schneller als alles, was Du bisher gesehen hast. Gib Dir den absoluten Kick. Ab sofort.



Raserei der Renner

Mit dem "Street Racer"-Nachfolger S.C.A.R.S. präsentiert Ubi-Soft eines der technisch beeindruckendsten Rennspiele für N64 und Playstation. Der MAN!AC-TÜV nimmt die rasanten Flitzer für Euch erstmals unter die Lupe.





Bei einigen Strecken seht Ihr im Hintergrund das Vektorgitter unter den Texturen

Im Jahr 3001 wird die Welt von neun Computern kontrolliert, die über ein eigenes Bewußtsein verfügen und sogar Gefühle empfinden. In ihrer Überlegenheit langweilen sich die Maschinen und entwickeln deshalb die spektakuläre Rennserie "Super Computer Animal Racing Simulation" (kurz „S.C.A.R.S.“), um sich untereinander zu messen.

Der Name ist Programm: Die neun zur Wahl stehenden Fahrzeuge sind nicht nur pfeilschnell und robust, sondern in Aussehen und Fahrcharakteristik je einer aggressiven Tierart nachempfunden: Der „Phantom Panther“ bringt es auf absolute Topgeschwindigkeit, kämpft dabei jedoch mit geringer Bodenhaftung, während „Lion L.K.“ wie das Löwen-Vorbild majestätisch und sicher, aber dafür gemächlicher seine Runden zieht. Habt Ihr Euch für einen Flitzer entschieden, geht es auf die virtuellen Rennstrecken. Erwartet Ihr dabei ein harmloses Wettrennen über gepflegte Pisten, liegt Ihr falsch. Da die neun Kurse alleine den Schaltkreisen der Superrechner entstammen, sind der Umwelt keine Grenzen gesetzt: Während die Umgebung beim Rallykurs oder im klassischen Western-Stil gehaltenen Canyon-Szenario noch nahe an der Realität orientiert sind, wirken andere Kurse ausgefallener. Auf der Insel fahrt Ihr durch glühende Lavaströme oder rauscht gar beim Seerennen den Meeresboden ab. Allen Strecken gemein sind halsbrecherische Abhänge; enge Schluchten und steile Anstiege genauso wie tückische Kurvenkombinationen und abrupte Richtungsänderungen – unüberlegte Bolzer landen schnell am Ende des Pulks. Besonders fordernd sind Rennen in der Dämmerung oder gar tiefster Nacht, wenn Ihr außerhalb Euers Scheinwerferbereichs nur noch vereinzelte Feuer lodern seht. Auf jeder Strecke stellen Euch Weggabelungen vor die Frage, ob Ihr lieber den sicheren, aber etwas längeren Weg nehmen sollt, oder die schwierigere Abkürzung.







In der Wiederholung betrachtet Ihr den Rennverlauf aus verschiedenen Perspektiven (PS, ganz oben N64)



Nachtrennen fordern Euch alles ab: Neu ist, daß auch die Computergegner funktionierende Scheinwerfer haben. (PS)

Fahrerisches Können alleine wird Euch allerdings nicht reichen, denn um die Rennen spannender zu machen, sammeln alle Teilnehmer fleißig Waffen und Extras. Neben Standardergänzungen wie einem Turbo-Boost oder einer Anzahl Raketen gibt es auch ausgefallenere Dinge: Erwischt Ihr den Totenkopf, tickt über Eurem Fahrzeug ein unerbittlicher

DIE MACHER VON "S.C.A.R.S."



VIVID IMAGE

Mev Dinc und sein englisches Entwicklerteam „Vivid Image“ programmieren schon seit 1988 Spiele (u.a. „Hammerfist“ und „The First Samurai“), doch auf den 32-Bit-Konsolen war von Ihnen bislang erst ein Titel zu sehen: Einige Ideen Ihrer 16-Bit-Umsetzung "Street Racer" für Saturn und Playstation (Test in MAN!AC 12/96) werdet Ihr auch im neuen „S.C.A.R.S.“ wiederfinden.

„Street Racer“ überzeugte auf allen Systemen mit technische Klasse und skurrilen Charakteren, blieb aber spielerisch etwas hinter den Erwartungen (und hinter dem Vorbild "Mario Kart") zurück. Besonders die Kritik an den flachen Rennstrecken nahm sich Vivid Image zu Herzen, in „S.C.A.R.S.“ geht es nun so rasant über Berge und Abhänge, daß selbst Achterbahnen vor Neid erblassen.



Gib dem Sumo auf die Mütze: "Street Racer" überzeugte durch die putzige Aufmachung seiner Rennfahrer.

Raubtier-





Da lacht die Konkurrenz: Im Skigebiet schlittert Ihr bei einer Unachtsamkeit schnell in die nächste Schneewehe (N64)



N64-Impressionen: Mal prescht Ihr mit Vollgas über einsame Schneepisten, mal nehmt Ihr auf dem Rally-Kurs (großes Bild) die Steilkurve vor einer waghalsigen Abfahrt.





Zu zweit rast es sich im Splitscreen gleich doppelt so gut: Wollt Ihr das "VS"-Duell gegen einen Freund aufpeppen, schaltet Ihr im "Grand Prix"-Modus zwei CPU-Flitzer dazu. (Playstation)



Harte Drängeleien im Schatten der Raffinerien: Die "Pipe" ist mit fast zwei Minuten Rundenzeit einer der längsten Kurse. (Playstation)

Countdown, an dessen Ende Ihr durch eine Explosion zurückgeworfen werdet. Glücklicherweise könnt Ihr auf Knopfdruck die Gefahr an einen Eurer Konkurrenten weitergeben, doch Vorsicht: Dieser darf das natürlich auch, gutes Timing ist also lebenswichtig. Heimtückisch sind Stopschilder und Spikes: Aktiviert Ihr diese, wird auf der Strecke eine Laserbarriere aufgebaut, die das Opfer bei Kontakt aufhält oder seine Reifen aufschlitzt. Fieserweise geschieht das nicht nur hinter, sondern auch mal vor Euch. Wenn Ihr nicht aufpaßt, tappt Ihr leicht in Eure eigene Falle.

Klugen Waffeneinsatz belohnt "S.C.A.R.S." nicht nur durch eine bessere Plazierung im Rennen, sondern auch in der Endabrechnung: Der erfolgreichste Jäger bekommt ebenso wie der Fahrer der schnellsten Runde einen Extrapunkt spendiert.

Während Ihr im normalen Wettstreit auf vier Schwierigkeitsstufen die Pisten in fest vorgegebener Reihenfolge und Tageszeit in Angriff nehmt, stehen Euch im Zeittraining oder Einzelduell gegen nur einen Konkurrenten alle Einstellungen zur Verfügung. Alternativ mixt Ihr Euch einen eigenen Wettkampf mit Euren Wunschpisten zusammen. Beherrscht Ihr die Kursführung im Schlaf, schaltet Ihr in den Optionen die gespiegelten Strecken ein. Erfreulicherweise könnt Ihr Euch auch in allen Modi zu zweit im Splitscreen bekriegen, im normalen „Grand Prix" fahren zudem zwei Computergegner mit. *us*



Eine Auswahl der verfügbaren Vehikel: Besonders schnittig gibt sich der Panther-Flitzer rechts oben.



"Neo City" fordert Euch mit fiesen 90°-Kurven und düsteren Passagen (Playstation)



Auf der "Isle" wechseln die Bedingungen in einer Runde extrem: Sogar Lava kreuzt Euren Weg. (Playstation)





TITEL
S.C.A.R.S.
HERSTELLER
Ubi-Soft
SYSTEM
Playstation, N64
BRD-RELEASE
November

Rasantes Action-Rennspiel über hügeliges Terrain: Krachige Extras sorgen für hitzige Positionskämpfe.



Turok 2

Die Saat des Bösen

Turok im Krieg der Welten


Detailverliebtheit in den Höhlen des "Lost Land": Die hohe Luftfeuchtigkeit läßt Pilze sprießen.

WORK in PROGRESS **Insektenschlacht auf dem N64: Das verlorene Land wird zum Schauplatz eines epischen Kampfes von Gut und Böse.**

Den beinharten Comicstar und Dino-Killer Turok kennen Nintendo-Fans noch von seinen Abenteuern in "Dinosaur Hunter". Jetzt bereitet das Acclaim-Studio Iguana den Muskelmann auf seinen zweiten 64-Bit-Jagdausflug vor – wir besuchten die Entwickler in Austin (Texas) und spielten das actiongeladene 3D-Scharmützel probe.


Keine Chance für den Insekten-Krieger: Mit der Maschinenkanone knattert Ihr Dauerfeuer!

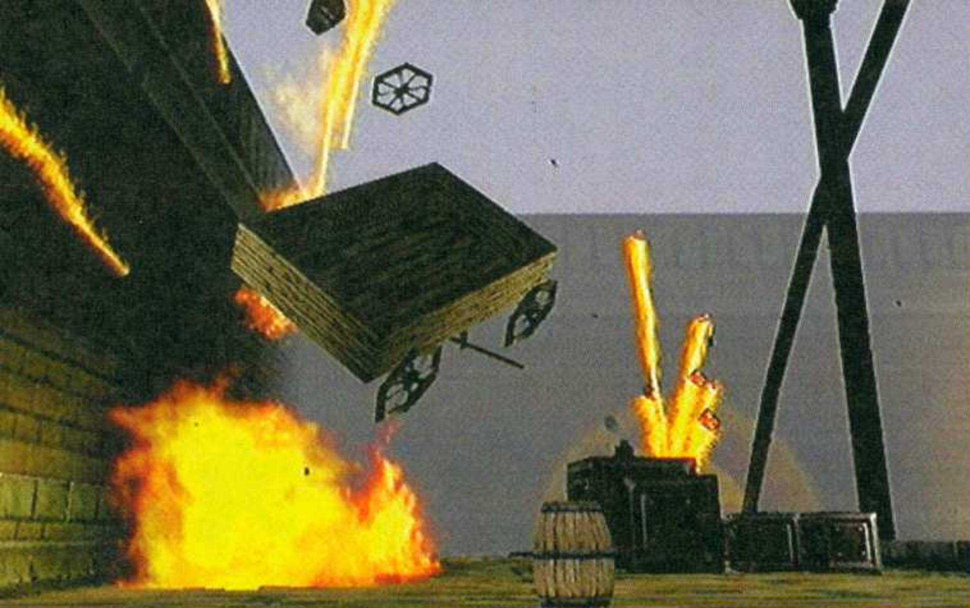
Mysterium Primagen

Erinnern wir uns an das Finale von "Turok": Unser Held entreißt dem Bösewicht Campaigner das Chronoscepter, die mächtigste Waffe des Universums. Er versenkt sie in einem Vulkan seiner Heimat, dem "Lost Land". Diese Aktion hat weitreichende Folgen: Ein außerirdisches Bewußtsein namens "Primagen" schlummerte Tausende von Jahren dahin, denn die Energie des Chronoscepters hielt diesen Nemesis in Schach. Nun ergreift das Primagen Besitz vom "Lost Land" und führt zu einer apokalyptischen Evolution: Das Gebiet wird überschwemmt mit mutierten Insektenwesen, Dinosauriern und abscheulichen Monstern – eine kybernetische Rasse, deren Energie direkt vom Primagen gespeist wird. Der Auftrag für den Turok-Erben Joshua Fireseed: Nur durch die Vernichtung des Primagens und





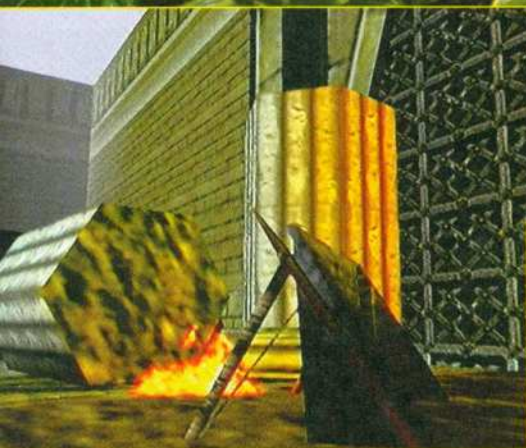

Expeditionen ins Höhlenreich: Transparente Elemente und organische Türen vermitteln Unbehagen.



Dschungelkrieg: Unter heftigem Artilleriebeschuß kämpft sich Turok in schützende Tempel vor.



Die edle Architektur bleibt nicht lange unversehrt: Nach Granaten-Volltreffern klaffen breite Löcher in den Wänden.



Grafisches Neuland für das Nintendo 64: Sogar Flammen spiegeln sich an den Wänden wieder.

seiner marodierenden Mutanten erweist er sich seiner Abstammung als würdig und bringt der Heimat Frieden.
Doch das ist leichter gesagt als getan: Turok hat erst dann Zutritt zur Behausung des Primagens, dem futuristischen "Lichtschiff", wenn er vier im Lost Land verteilte Zugangsschlüssel findet. Sobald er diese vier mystischen Artefakte zusammengefügt hat, kann Turok mit dem Angriff auf das Zentrum der fremden Macht beginnen und damit die "Saat des Bösen" endgültig zerstören.



Diese vier Iguana-Mitarbeiter programmieren 3D-Routine und künstliche Intelligenz

Kakerlaken und Katakomben

Nehmt Ihr das Pad erstmals in die Hand, fühlt Ihr Euch wie in einem Kriegsgebiet: Rund um Euch herum detonieren Granaten, Trümmer prasseln funkensprühend zu Boden, panisch flüchtet Ihr durch die verwüstete Natur. Schon nach wenigen Metern erreicht Ihr einen Tempel, der im Inneren Schutz verspricht. Weit gefehlt! Besonders in den ausladenden Konstruktionen verstecken sich jede Menge bizarre Insekten-Kreaturen, die Euch mit modernsten Waffen unter Beschuß nehmen. Käferähnliche Hünen spicken via Gatling-Kanone die Umgebung mit Kugeln, Motten huschen dutzendfach auf Euch zu und per Raketenwerfer schießen sechsarmige Riesenameisen einen Tempelhof sturmreif. Die Handlung von "Turok 2" spielt sich meist in großen Gebäuden, Katakomben und Tempeln ab. Sobald Ihr draußen kämpft, fällt Euch wieder die bekannte Nebelwand auf, die diesmal allerdings weiter entfernt ist. In den Bauten hingegen habt Ihr keine Sichtprobleme: Hier erkennt Ihr auf mehrere Dutzend Meter angreifende Truppen. Abwechslung war bei der Gestaltung der Abschnitte Trumpf: Mal müßt Ihr geheime Räume entdecken und nach Schaltern und Schlüsseln suchen, dann wieder werdet Ihr in einem Abschnitt in wüste Dauergefechte verwickelt, bei denen selbst Häusermauern zerbersten (siehe Bild links).
Der Stil der Umgebung ändert sich im Verlauf der Expedition. Hat die Anfangsszenerie noch Ähnlichkeit mit der Wildnis des ersten Spiels, ballert Ihr später in engen, pilzbewucherten Höhlensystemen. Im Insektenbau, der als Brutstätte der fremden Rasse dient, werden Erinnerungen an Filme wie "Alien" wach – besonders, wenn Ihr im Zentrum eine hünenhafte Gottesanbeterin beim Eierlegen stört und diese aufgeregt mit den Flügeln flattert!





Erste Eindrücke des Lichtschiffs, in dem sich der Primagon versteckt: Sogar die Status-Monitore sind animiert!

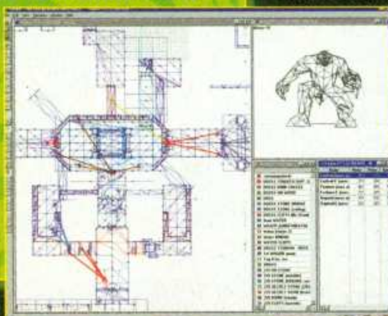
Klar zum Gefecht!

Fast jedes Treffen mit der detaillierten Krabbelbrut artet in eine hektische Abwehrschlacht aus: Mit einer neuartigen Intelligenz ausgerüstet, überfallen Euch Dinos im Rudel und versuchen, Euch von allen Seiten zu beißen. Kein Problem, denkt sich der "Turok"-Veteran und läuft eine Treppe hoch, um die Meute seelenruhig unter Feuer zu nehmen. Doch mit solchen Tricks habt Ihr jetzt keine Chance mehr: Die Viecher sind nicht nur enorm schnell, sondern verfolgen Euch buchstäblich bis in's Schlafzimmer: Mit einem Editor legen die Designer gezielte Bewegungsrouten fest, außerdem werden für einen Pulk von Angreifern Anführer bestimmt. Tötet Turok diesen

TUROK-TICKER

Dem Feind auf der Spur

Um Kampfsituationen zu planen, werden per Editor sowohl die Positionen als auch die Handlungsmuster der Kreaturen festgelegt. Sogar die Aktionen des Spielers fließen in das Ablaufkonzept mit ein: Für den Fall, daß Turok nach Sichtkontakt mit einer Horde Soldaten angreift, wird ein anderes Bewegungsmuster verwendet, als wenn Ihr Euch erst mal hinter einer Wand versteckt. Hat der Feind Lunte gerochen, ist es schwer, die Meute wieder abzuschütteln, denn weder Treppen noch verschachtelte Gänge sind für die Insekten ein Hindernis. Besonders prekär: Viecher wie schnappende Raptoren sind schneller als Ihr und holen Euch nach wenigen Metern ein!



Leitwolf, fächert die Gruppe entweder auf und läuft eigenständig auf Euch zu, oder ein neuer Anführer schlägt eventuell andere Routen ein. Nahkampf ist die Ausnahme: Meist sind die Insektoiden mit ihren hochentwickelten Raketenwerfern und Schnellfeuerkanonen richtiggehend verwachsen und daher auch aus der Distanz enorm gefährlich. Aber auch Ihr seid nicht wehrlos. Turok verfügt über die effektivsten Waffen, die je für ein 3D-Ballerspiel erdacht wurden. Das fängt bei Betäubungswummen wie Tranquilizern und Stromschlägen an und hört beim Hightech-Bogen lange noch nicht auf: Mit diesem schießt Ihr bis zu 30 Pfeile in einen Raptor. Diese reißen klaffende Wunden, und das Vieh brüllt vor Schmerz – nach dem Ableben sammelt Ihr die Pfeile zur weiteren Verwendung wieder ein. Stärkere Kaliber gibt's natürlich auch: Mit einer Missile-Abschuß-vorrichtung schickt Ihr bis zu drei hitzesuchende Raketen gleichzeitig auf die Reise. Die Projektile bahnen sich jeweils unterschiedliche Wege ins Ziel. Das Plasma-Schnellfeuergewehr dagegen eignet sich für Gruppen, die kombiniert vorgehen. Geschickten "Turok"-Kämpfern gelingt es, feindliche Truppen in das Feuer ihrer Verbündeten laufen zu lassen. Dann drehen die Angreifer bei und bedanken sich brutal bei den eigenen Soldaten...

TITEL Turok 2: Seeds of Evil
HERSTELLER Acclaim
SYSTEM Nintendo 64
BRD-RELEASE September

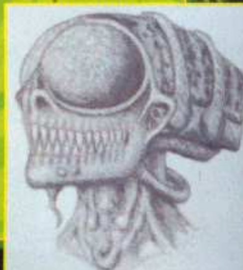
Ein Ego-Shooter wie aus einer anderen Welt: Drastische Scharmützel in intelligenter Level-Architektur.

TUROK-TICKER



Erschreckende Grafik-Welten

Ziel von "Turok 2" ist es, in jedem Abschnitt das Optimum an grafischer Abwechslung und spielerischer Herausforderung zu schaffen. Die bisher gezeigten Grafiksets und Gegnertypen beschränken sich nicht auf Dinos, Urwald und Büsche. Von einer düsteren Höhlenwelt bis zu mittelalterlich wirkenden Tempeln, feuchten Brutstätten und futuristischen Korridoren packten die Entwickler so viele optische Ideen in das Spiel, daß es für drei Titel reichen würde. Die Vielfalt der Umgebungen spiegelt sich auch in den knapp 30 Gegnern wieder, die u.a. von Grafikerin Robbie Miller (Bild links oben) entworfen wurden: Soldatisch wirkende Frontkäfer schießen mit Raketen, Kakerlaken bevölkern die Tunnelsysteme und eine eklig-besorgte Alien-Mami schützt ihr Reich vor rabiaten Eindringlingen.





Echtzeit-Lichteffekte beherrschen die Szenerie: Der Plasma-Werfer in Aktion!







Es herrscht Krieg da draußen: Die vertikale Bilderreihe vermittelt Euch einen Eindruck der dramatischen Schlacht.

Bombastische Action

Der Eindruck, den MAN!AC auf der E3 und im Iguana-Hauptquartier erhielt, war überzeugend. Nicht nur technisch wurde der Vorgänger in allen Punkten verbessert, auch spielerisch nahm man sich die Kritik an "Turok" zu Herzen. In ungewohnter Offenheit nannte Produzent David Dienstbier das Teleportieren der Gegner (einer der wesentlichen MAN!AC-Kritikpunkte beim Test in Ausgabe 3/97) eine "Notlösung, die keinen Sinn machte". Jetzt bevölkert eine streng definierte Anzahl von Gegnern jeden Level, und Ihr könnt taktisch überlegt auf die einzelnen Kampfsituationen reagieren. Auch die erweiterten Bewegungsmöglichkeiten Eurer Insekten-Gegner und die Option, bereits besuchte Gebiete erneut nach Geheimnissen zu untersuchen, verbessern die Spielbarkeit. Der größte Pluspunkt sind allerdings die erstaunlichen Kampfszenen: Ihr fühlt die zerstörerische Kraft, die von Euren Waffen ausgeht. Trümmer fliegen, Rauchschwaden ziehen vorbei, Lichtblitze zucken – statt einer mageren Explosion bebt der Bildschirm! *cb*



Horror im Alien-Gelege: Noch sind die Beschützer der Brut nicht im 3D-Layout plaziert. Später wird Euch hier die Königin einheizen...





Düstere Abschnitte wie diese verlangen nach Waffeneinsatz – durch das Mündungsfeuer wird der Weg beleuchtet.

TUROK-TICKER



Ready to rock - Der Soundtrack

Für "Turok 2" wird ein filmreifer Soundtrack eingespielt, der mit über 20 Stimmen eine für N64-Verhältnisse beeindruckende Qualität besitzt. Um den Komponisten Darren Mitchell (links) von Speicherproblemen zu entlasten, kümmert dieser sich ausschließlich um Dramatik und Instrumentierung, die Daten werden erst später von einem Programmierer in das Spiel eingebaut. Da das N64 über keinen eigenen Soundchip verfügt, reduziert sich die Rechenleistung beim Abspielen der Musik um etwa acht Prozent – trotzdem räumt man der Akustik höchste Priorität ein. Beim Iguana-Besuch konnten wir schon einige der Tracks hören. Mit Hifi-Zubehör vermittelt die orchestrale Musik eine hervorragende Atmosphäre für den Kampf – mal angsteinflößend brachial, dann wieder getragen und spannend.

ANZEIGE

SENTINEL returns



SENTINEL – DER MYTHOS

Kein Titel der Computerspiel-Geschichte ist so legendär wie Geoff Crammonds "Sentinel". Über 500.000 Spielefreaks schlug der Strategieepos Mitte der 80er Jahre in seinen Bann. Zu ihnen zählte John Cook, heute Produzent und Leiter des Entwicklungsteams von "Sentinel Returns". Und damals wie heute bringt John das, was er einmal in die Hand genommen hat, auch zu Ende: Aberhunderte von Levels ließ er nicht locker, bis der letzte Sentinel absorbiert war. Geschafft aber glücklich freute er sich auf den verdienten Abspann, doch was war das – statt monumentaler Grafikergüsse à la 1985 fing das Spiel einfach wieder von vorne an. Erregt griff John zum Telefonhörer und schaffte es tatächlich Geoff Crammond ans andere Ende zu bekommen. Seine Antwort war ebenso kurz wie ehrlich: "Was?!! Du hast es durchgespielt? Ich dachte nicht, daß jemand so verrückt sein würde."

Bringt "Sentinel Returns" endlich das ersehnte Happy End? Was erwartet den erschöpften Spieler nach 666 Levels aufopferungsvoller Echtzeit-Strategie? Und was in aller Welt hat "Die Klapperschlange"-Regisseur John Carpenter dazu bewegt den Soundtrack für "Sentinel Returns" zu komponieren? Das und vieles, vieles mehr erfahren sie ab 17. Juli auf Ihrem heimischen PC oder PlayStation.



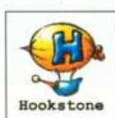


SENTINEL – SO GEHT'S

Willkommen in der lebensfeindlichen Welt des Sentinel.
Wo strategiesches Können Leben rettet.
Wo Angst und Gefahr Ihre Wegbegleiter sind.
Wo die nächste Attacke Ihre letzte sein kann.

OK, und so geht's: Wenn der Sentinel die geringste Chance wittert, wird er Sie zerstören. Der Sentinel thront auf dem Berggipfel und beobachtet jeden Ihrer Schritte. Sobald er Sie entdeckt absorbiert er gnadenlos Ihre gesamte Energie, meiden Sie also seinen Blick und bleiben Sie in Bewegung. Ergänzen Sie Ihre Energie-Reserven indem Sie Bäume anzapfen (ja, Bäume!). Ebnen sie sich so den weg nach oben, bis der Sentinel unter Ihnen steht. Jetzt absorbieren Sie ihn, nehmen seinen Platz ein und beamen sich in den nächsten Level.

Klingt doch ganz einfach,oder? Tja, anfangs vielleicht... Lassen Sie sich aber nicht entmutigen – Sie sind doch sicher intelligenter als ein dahergelaufenes außerirdisches Bergwesen...











Starship Cartoon-

Goldige Jump'n'Runs, indizierungsgefährdete Ballereien: Seine beiden Lieblingsgenres verbindet der englische Edelentwickler Rare zu einem ungewöhnlichen Actionspiel: Ein Starship Troopers für Kinder?


Ungewöhnliche Fauna für ein ungewöhnliches Ballerspiel: Dschungel, Eiswüsten und Tunnels dienen Euch als Abenteuerspielplatz.

Ein traditionelles Ballerspiel mit der modernsten Third-Person-3D-Technik wollen die Meisterdesigner von Rare (bekannt durch "DK Country", "Blastcorps" und dem mittlerweile indizierten Bond-Spiel) mit ihrem N64-Titel "Jet Force Gemini" schaffen. Denn neben Game-Boy-Modulen und dem heißersehnten neuen 3D-Shooter "Perfect Dark" (siehe Kasten rechts), arbeiten die Engländer an einem zweiten 64-Bit-Spiel – mit "Jet Force Gemini" möchte Rare sowohl Action-, als auch Rätsel-Talent beweisen.
Auf der E3-Show wurde das Geheimprojekt erstmals enthüllt, doch leider gab's selbst dort nur einen Videoschnipsel, nicht aber eine spielbare Fassung zu bestaunen.


Schon in seinem frühen Entwicklungsstadium enthält "Jet Force Gemini" mehr Effekte als die meisten N64-Spiele


Insektenplage im Untergrund: Lupus der Hund steht einem Trupp roter Killerameisen gegenüber.

Zumindest verriet Rare erste Informationen und zeigte der Öffentlichkeit die aufregenden 3D-Optiken auf diesen Seiten – mit Highend-Spielen wie diesem möchten Nintendo und sein wichtigster Entwickler der Playstation-Vorherrschaft trotzen.
Gestaltenwandler bzw. mehrere Helden pro Spiel sind eine Spezialität von Rare: Auch hinter "Jet Force Gemini" verbirgt sich nicht eine Figur, sondern gleich ein Trio. Zwischen den Körpern von Raumfahrer Juno, Sternenkriegerin Vela und dem Hund Lupus schaltet Ihr hin und her, um den intergalaktischen Tyrannen Mizar zu besiegen.
Die Spielsituation entscheidet, welcher Anzug Euch jeweils am besten paßt, nach und nach lernt Ihr alle individuellen Fähigkeiten der drei Helden schätzen. Für ein reinrassiges Action-Spiel ist dieser Gedanke noch relativ unverbraucht, doch alle anderen Elemente von "Jet Force Gemini" sind bewußt klassischen Ballerspielen entliehen: Fette Extrawaffen, bildschirmfüllende Level-Wächter und feindselige Horden, die in verwegenen Flugbahnen gegen Euch anfliegen oder als wilde Haufen auf Euch zustürmen.
Absolute Bewegungsfreiheit garantieren die Rare-eigenen 3D-Modelle und -Algorithmen – mit Recht gilt die Firma als der technisch beste N64-Entwickler der Welt. In den 360°-Welten finden talentierte Spieler auch viele versteckte Zonen und sogar Puzzles. Rare verspricht einen fließenden Übergang zwischen spannenden Grübelaktionen und rücksichtsloser Schießerei. Auch die Zwischensequenzen bilden keinen Bruch zum Spielfluß:


Holiday on Ice: Die Meisterprogrammierer von Rare experimentieren in ihren neuesten Spielen mit Echtzeit-Reflektionen und Spiegelungen.






Heldin Juno gegen die feindliche Übermacht: Trotz grafischer Ähnlichkeit zu Rare-Jump'n'Runs wie "Banjo Kazooie" ist "Jet Force Gemini" ein Ballerspiel mit nur geringen Rätselelementen.

Trooper gegen Ameisen



Ein Verwandter von Meister Yoda? In "Jet Force Gemini" trefft Ihr nicht nur ballernde Feinde, sondern auch freundliche Helfer.



Wenn brenzlich wird, muß Lupus ´ran: Der kleine Hund hat´s faustdick hinter den Schlappohren.

Die kleinen Handlungsepisoden werden wie die Schießereien in 3D-Echtzeit berechnet und in derselben Auflösung und Farbtiefe dargestellt.
Rare verspricht sowohl die Grafik-Engine, als auch die künstliche Intelligenz der Spielfiguren für "Jet Force Gemini" und "Perfect Dark" zu verbessern. Jeder Feind soll einen eigenen Überlebenswillen besitzen, tumbes Kanonenfutter möchte Euch Rare nicht entgegenschicken.

Veredeln wird Rare seine ungewöhnliche Ballerei mit diversen Muliplayer-Modi: Zwei Spieler dürfen auf dem gleichen Bildschirm miteinander gegen den Feind antreten, bis zu vier Spieler treffen sich zum Deathmatch auf dem Splitscreen. *wi*

TITEL	Jet Force Gemini
HERSTELLER	Rare
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	1999

Ein Shooter, drei Helden: Rare mischt Action- und Jump'n'Run-Elemente zu einem galaktischen Abenteuer.

PERFECT DARK

3D-Ballerei ohne Bond





3D-Thriller ohne Filmlizenz: Die junge Meister-Agentin Joanna Dark gibt dem 3D-Shooter seinen Namen.

Den technischen Nachfolger zum kürzlich indizierten Bond-Shooter stellte Rare zeitgleich mit "Jet Force Gemini" der Öffentlichkeit vor. "Perfect Dark" muß ohne die prominenten Kinodarsteller auskommen, enthält dafür aber neue Charaktere mit ausgeklügelter Intelligenz. Die Gegner, die der Rare-Heldin Joanna Dark über den Weg laufen, sind keine hirnlosen CPU-Schlächter, sondern kennen Furcht und moralische Bedenken. Natürlich wird auch Rares berüchtigter Vierspieler-Modus in die Welt von "Perfect Dark" implementiert. Ein erstes Demo auf der E3 überzeugte dank unglaublich packender SF-Atmosphäre mit bösen Aliens & coolen Extrawaffen.

Englands neuer Super-Publisher?





Debüt für einen 64-Bit-Prügelspielhelden: In "Knightlore" (1984) mußte Gestaltenwandler Sabre Wulf noch hüpfen und Rätsel lösen.



Nach 13 Jahren als Entwicklungshaus wird Rare in diesem Sommer ein erstes Spiel unter eigenem Namen vermarkten. Statt, wie erwartet, mit dem N64-Titel "Twelve Tales: Conker 64" (vormals "Conker´s Quest") als Thirdparty-Publisher zu debütieren, macht ein Game-Boy-Spiel den Anfang: Als Handheld-Bruder des genannten Action-Adventures wurde "Conker´s Pocket Tales" soeben auf der E3-Messe in Atlanta vorgestellt.
Mit dem Status als Publisher kehrt Rare zu seinen Wurzeln zurück: Das Software-Haus der Brüder Tim und Chris Stamper war Anfang der 80er-Jahre der erfolgreichste, aber auch der geheimnisumwittertste Hersteller Europas. Mit 8-Bit-Bestsellern wie "Pssst", "Jetpac", "Sabrewulf" und "Knightlore" zeigten sich die Engländer ihrer internationalen Konkurrenz technisch und spielerisch um Jahre voraus. Um so überraschender kam der Verkauf des damaligen Firmennamens "Ultimate" an den Mitbewerber US Gold und der Rückzug der Stamper-Brüder aus dem Computer-Geschäft. Von ihren Fans unbemerkt hatten die Entwickler bereits Ende der 80er-Jahre eine Nintendo-Lizenz erworben und sich unter dem Namen Rare zum reinen Videospiel-Entwicklungshaus gewandelt. Erst durch den "Donkey Kong Country"-Zyklus und eine mittlerweile indizierte Prügelei kehrten die Brüder Stamper ins Bewußtsein der Spieler zurück. Nintendo erwarb einen Anteil an der englischen Firma und gab neben Game-Boy- und Super-NES-Modulen bald die ersten N64-Entwicklungen in Auftrag. Allein von den beiden aktuellen Titeln "Diddy Kong Racing" und dem in Deutschland nicht offiziell ausgelieferten, indizierten Bond-Spiel setzten Nintendo und Rare weltweit knapp sieben Millionen Module ab.

Conker's Pocket Tales







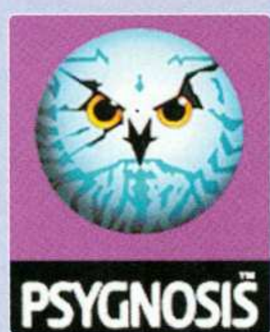
Seit 17 Jahren erfolgreiche 8-Bit-Spieleentwicklung: Rares neues Action-Adventure "Conker´s Pocket Tales" kommt für den Game Boy.

Toon-

Springt auf die Psyboards und jagt die Hügel hinab! "Psybadek" schickt Euch auf einen bunten Irrsinns-Trip ohne Tempolimit!



Funsportler Xako blickt Euch in die Augen: Nach einer Drehung wechselt die Kamera hinter die Spielfigur.



Die beiden Freunde Mia und Xako sind Hoverboard-Vollprofis: In diesem atemberaubend schnellen Sport zählt nicht nur Beherrschung des Düsenbretts, sondern auch die Ausführung waghalsiger Stunts wie dem "Jumbo"-Salto oder dem 720-Grad-Dreher.
In "Psybadek" steuert Ihr die beiden Comic-Helden durch das Abenteuer ihres Lebens. Bevor Ihr Euch in die 30 verschiedenen Abschnitte wagt, macht Ihr Euch mit den Grundmanövern des Hover-Boarding vertraut: Zwar habt Ihr nur indirekt Kontakt zum Boden (das Brett schwebt wenige Zentimeter darüber), aber um Schwung zu holen, achtet Ihr trotzdem auf Steigungen und Gefälle. Durch mehrmaliges Hin- und Herpendeln seid Ihr schnell genug, um per Knopfdruck aus der Senke zu hüpfen – schon jagt Ihr auf der Piste nach unten. Durch eifriges Wedeln in den Halfpipe-Anlagen erlernt Ihr schwungvolle Richtungsänderungen ohne Geschwindigkeitsverlust. Die wichtigste Lektion behandelt jedoch die Fähigkeit, mit hoher Geschwindigkeit herumtapsenden Pinguinen auszuweichen und gleichzeitig Kurs auf den nächsten Bonus-Stern zu nehmen. Diese Extras sind über alle "Psybadek"-Kurse verteilt und dienen als Lebensversicherung und Stunt-Guthaben zugleich.
Berührt Ihr versehentlich Riesen-Schneebälle, Kaktus-Rindviecher oder motorgetriebene Sandkäfer, purzeln Euch "Sonic"-gleich alle Sterne aus dem Overall. Gelingen Euch dagegen professionelle Ausweichmanöver, sammelt Ihr eifrig weiter und nutzt die dadurch verfügbaren Stunts, um weiter zu springen oder bummelnde Pistenbesucher aus der Bahn zu kicken. Das Stunt-Prinzip ist einfach: Während Ihr in der Luft seid, laßt Ihr die L1-Taste solange gedrückt, bis auf einem


Mia holt sich durch seitliches Pendeln Schwung, bevor sie durch den Eiskanal in's Tal flitzt.




Vorsicht, Steinschlag: Rollende Felsen erschweren in der Wüste die Abfahrt ins Tal.



Oben rechts erkennt Ihr die Welten-Wahl: Fahrt einfach in das entsprechende Warp-Tor und wedelt los.



Boarding



Jede Kollision nimmt Euch Schwung: Sobald Ihr stehenbleibt, seid Ihr ein leichtes Opfer der Pinguin-Bande...



Stern verpaßt: Wie bei "Sonic" schützt Euch ein Extra-Guthaben vor sofortigem Lebensverlust.



Farbenrad der gewünschte Trick aufleuchtet. Doch nicht nur per Kunststück, auch mit bunten Feuerwerksraketen verschafft Ihr Euch freie Bahn: Findet Ihr ein Projektil, hängt sich dieses an Eure Spielfigur und wird bei Bedarf abgefeuert. Ein köstlicher Anblick, wenn fünf kleine Explosiv-Eier an Eurem Hoverboard hängen...

Trotz aller Technik zählt in Wüste, Eis und Dschungel vor allem fahrerisches Geschick. Ihr habt richtig gelesen: Eure Boards schlittern auch über Sanddünen, Felsgestein, Buschwerk und morsche Holzbohlen als wäre es Pulverschnee. Damit sich die Aufgaben nicht in simplen "Wer kommt als erster an"-Rennen erschöpfen, ließ sich Psygnosis eine Reihe verrückter Bonus-Spielchen und Geschicklichkeits-Aufgaben einfallen. Wie wär's z. B. mit der Pinguin-Schießbude, bei der Ihr watschelnde Frackträger bekämpft? Oder forscht Ihr im Dschungel lieber nach den drei versteckten Schaltern, die den Weg durch massive Holzportale freigeben? Besonders trickreich ist die Fahrt durch den Eiskanal, die durch Abgründe und tückische Teiche perfektes Sprung-Timing fordert – schnell verliert Ihr ein Leben, wenn Mia über das Ufer rutscht. Diese Abschnitte erinnern an klassische Jump'n'Runs; mit dem Unterschied, daß Ihr hier nicht zu Fuß von links nach rechts marschiert, sondern in schneller 3D-Optik ins Tal rast. Garniert werden die Levels von regelmäßigen Boß-Duellen und -Rennen: 3D-Riesen wie der beißende Polarbär "Roll-E" oder der Kugel-Affe "Bowlo" sind halt uneinsichtig, wann sie den Weg freigeben sollen. Bis zum geheimen "Weltenschlüssel" ist's allerdings noch weit... *cb*



TITEL
Psybadek
HERSTELLER
Psygnosis
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Oktober
Knallbunte Wintersport-Alternative, garantiert ohne Simulationsballast: Mit Hoverboards auf abgefahrenen Kursen.





Seid Ihr in der Luft, aktiviert einer der L-Taster den Stunt-Ring (links). Rechts erkennt Ihr eine statische Warp-Schale, die Euch in den nächsten Abschnitt befördert.

PSYGNOSIS LASER-ACTION

Eliminator



Volltreffer: Durch geschicktes Ausweichen eliminiert Ihr wachsame Feindschiffe und Lasertürme.

Von der Comic-Gegenwart in die Zukunft: In der düsteren Welt von "Eliminator" kämpft Ihr Euch den Weg durch ein Gewirr aus Straßen, Tunnels und Gassen frei. Mit einer aufrüstbaren Kanone verschießt Ihr unterschiedliche Plasma- und Laser-Kaliber, während der Feind zur Abwehr rüstet: Wachsame Gefechtstürme sondieren Eure Bewegungen und jagen Euch Salven entgegen, und bei den Metall-Insekten Marke "Groß, aber garstig" entgleisen auch dem abgebrühtesten Biologie-Forscher die Gesichtszüge: Nach einigen Treffern platzt das Muttertier und gibt die wendige, nicht minder aggressive Brut frei. Durch Seitwärts-"Strafing" entgehen Profis sogar den MG-Attacken der Wachroboter. Diese Walker patrouillieren auf vorgegebenen Routen. Sobald Ihr allerdings das Feuer eröffnet, ändern sie das Abendprogramm und tapsen Euch hinterher – flüchtet in der Hektik aber nicht in unbekannte Straßenecken, denn dort könnte ein Insektennest liegen! "Eliminator" erscheint Anfang '99 für die Playstation.

129 US-Dollar: Konsolen-Preisverfall in den USA

Kurz nach der E3-Messe in Atlanta kündigten die Konsolen-Hersteller niedrigere Preise für ihre Grundgeräte an

Nachdem Sony Anfang Juni (direkt nach der E3) bekanntgab, den Preis für die Playstation von 149 auf 129 US-Dollar zu senken, folgte die Antwort des Hauptkonkurrenten auf dem Fuße: "Aus Wettbewerbsgründen" werde Nintendo den Preis des N64 ebenfalls anpassen und von 149 auf 129 US-Dollar gehen (etwa 250 Mark). In Deutschland gibt es bisher keine Anzeichen für eine entsprechende Preisreduzierung.



Live dabei: 3D-Bilder durch Spezialmonitor

Mitsubishi will noch 1999 einen Monitor veröffentlichen, der 3D-Bilder ohne Spezialbrille darstellt.

So gut wie jeder Elektronik-Hersteller forscht an einem unkomplizierten 3D-Konzept, das räumliche Bilder aus den Labors und Spezialkinos in die Wohnzimmer holt.
Jetzt könnte der Durchbruch gelungen sein: Entwickelt wurde das Mitsubishi-Display nicht von japanischen Optik-Tüftlern, sondern von der kleinen US-Firma Infinity Multimedia (an der sich Mitsubishi mit rund sieben Millionen Mark beteiligte). Die Technologie-Basis bilden 3D-Forschungen der renommierten Universität von Cambridge, England. Das Infinity-Display stellt Bilder dar, deren Perspektive der Benutzer durch seine Kopfbewegung verändert. So wird es z.B. möglich, hinter ein Objekt zu schauen oder die Seiten eines Gegenstandes zu betrachten.
Nach eigenen Angaben planen Mitsubishi und Infinity, im Jahr der Markteinführung 5.000 3D-Monitore zu verkaufen. Als Anwendungsgebiet sieht Infinity neben Verkaufs-Terminals und Vergnügungspark-Kinos vor allem Arcade-Videospiele. Ein strategischer Partner aus diesem Bereich wurde von Infinity bestätigt, aber noch nicht benannt. Erst nach dem Durchbruch der Technologie auf dem Spiele- und Ride-Sektor möchte Infinity den PC-, noch später auch den TV-Sektor mit seinem 3D-Display beglücken.

Playstation-Bundle mit Dual-Shock-Controller

Knapp drei Jahre nach dem Playstation-Debut in Deutschland ändert Sony erstmals das Basis-Set der Konsole

In Zukunft erhalten Playstation-Käufer statt des Digital-Pads ein Exemplar des Dual-Shock-Controllers (siehe News MAN!AC 7/98). Dieser Controller ist im Digital-Modus mit allen Spielen kompatibel. Zusätzlich können vor allem Renn- und 3D-Spiele mit den Analog-Sticks benutzt werden, außerdem rüttelt das Pad durch eingebaute Elektromotoren bei einigen Spielen wie "Gran Turismo" oder "Vigilante 8". Durch die Kombination mit dem Grundgerät zeichnet sich eine große Verbreitung (und damit Software-Unterstützung) des Pads ab. Mit im Bundle ist die neue Playstation-Konsole SCPH-7002, deren Leistungsdaten mit den bisherigen Modellen identisch sind. Lediglich ein Kaleidoskop für Audio-CDs ist jetzt in das Betriebssystem integriert. Das Dual-Shock-Pad kostet einzeln 60 Mark, für das Basis-Set (Konsole plus Pad) sind die bekannten 300 Mark fällig.



NEWS



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1. **Gran Turismo** – Sony
   Wie erwartet rührt sich Sonys Vorzeige-Fuhrpark nicht vom Fleck - wer dieses Rennspiel kauft, braucht so schnell kein anderes mehr...
2. **Frankreich '98** – Electronic Arts
   Kein Problem, falls die deutsche Elf bei der WM Torschuß-Ladehemmung hat - dann nehmen Playstation-Fans die Sache selbst in die Hand!
3. **Tekken 2 Platinum** – Namco
   Der Reiz der Knochenbrecher-Truppe lebt mit der Platinum-Veröffentlichung erst so richtig auf: Schon bald wird die dritte Runde eingeläutet!
4. **Men in Black** – Gremlin
   Hier kommt die Abenteuer-Gurke: Die überraschend ausgelieferte Filmumsetzung reizt eher zum Ausschalten als zum Knobeln.
5. **International Superstar Soccer Platinum** – Konami
   Platinum spielen statt Fuß-Schwielen: Dank der WM wird auch dieser Oldie zum Hit!

Microsoft-Spiele kommen für die Playstation

Drei bekannte Spiele des Software-Giganten werden von Psygnosis für die Playstation konvertiert

Am Erfolg der Sony Playstation kommt auch der weltweite Software-Marktführer Microsoft nicht mehr vorbei: Durch einen Ende Mai geschlossenen Lizenzvertrag mit dem englischen Publisher Psygnosis werden der Win95-Bestseller "Age of Empires" und zwei weitere Microsoft-Spiele bis Mitte nächsten Jahres für die Playstation ausgeliefert. Psygnosis ist für Microsoft der beste Partner, so "Microsoft Games"-Chef Ed Fries: "Mit 15 Jahren Erfahrung als Multiformat-Spieleentwickler und -Publisher ist Psygnosis hervorragend geeignet, um unsere Top-Titel in den Konsolenmarkt zu bringen."
Das umjubelte Echtzeitstrategiespiel "Age of Empires", das Rennspiel "Motocross Madness" und die 3D-Schlacht "Urban Assault" des deutschen Entwicklers Terratools sind als Konsolen-Pioniere bestimmt, die Verpackungen werden neben der Psygnosis-Eule auch das Microsoft-Logo tragen.
Der langjährige Psygnosis-Mitarbeiter und jetzige Manager der Produkt-Planung Graham Stafford koordiniert die Umsetzungen. Genaue Erscheinungstermine der drei Playstation-Spiele wurden noch nicht bekannt, geplant ist 1999.







Microsoft-Spiele: "Age of Empires", "Motocross Madness" und "Urban Assault" (v. oben n. unten)

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **Panzer Dragoon Saga** — Sega
Aufgrund der Qualität (und mangelnder Konkurrenz) verteidigt das Rollenspiel rund um den Flugdrachen souverän die Spitze.

2 /- **Burning Rangers** — Sega
Schade, daß die dramatischen Rettungsaktionen so rucklig ausfallen – trotzdem sollte jeder Saturn-Fan mal bei der Brandbekämpfung helfen!

3 /2 **House of the Dead** — Sega
Damit Euch bei der Zombie-Schlacht nicht das Bild vor den Augen verschwimmt, probiert mal das Analog-Pad aus: So flimmert das Bild nicht mehr!

4 /4 **Winter Heat** — Sega
Tapfer halten die Sega-Wintersportler ihren Platz: Den Polygon-Helden machen weder Sommerhitze noch Fußball-Fieber etwas aus.

5 /3 **Z** — GT Interactive
Echtzeit-SChlacht in sparsamer Saturn-Umsetzung: Mangels Alternativen kann sich das Bitmap-Brothers-Spiel behaupten.

Take Two kauft Game-Boy-Entwickler Spidersoft

Mit der Übernahme des unabhängigen Spieleentwicklers Spidersoft verstärkt Take Two sein Nintendo-Engagement

Das in Tarantula unbenannte Development-Team des Engländers Steve Marsden lieferte bislang Super-NES-, Game-Boy und Game-Gear-Spiele für Gremlin, Activision und THQ und wird nun für Take Two vor allem Game-Boy-Spiele entwickeln.

Geplant sind u.a. Handheld-Versionen von "Montezuma´s Revenge" und "In-Fisherman Bass Hunter", sowie eine Farb-Game-Boy-Version des N64-Titels "Space Station: Silicon Valley". Letzteren erstand Take Two durch die Übernahme der Spieleabteilungen des Medien-Majors BMG. Das N64-Original von "Silicon Valley" programmiert das schottische Software-Haus DMA, auf Seite 44 stellen wir Euch das Spiel vor.

Endlich offiziell: Capcom veröffentlicht N64-Spiele

Der "Street Fighter"-Erfinder gibt seine langjährige Zurückhaltung auf und steigt in das N64-Modulgeschäft ein

Im Gegensatz zu Konami, Namco und Taito hat der japanische Videospiele- und Automatenhersteller Capcom bislang noch keinen N64-Titel entwickelt oder vertrieben. Jetzt unterschrieben sowohl Capcom Japan, als auch die amerikanische Tochter Capcom Entertainment Verträge für die Veröffentlichung von N64-Spielen. Die ersten Capcom-Module sollen noch in diesem Jahr erscheinen.

Capcom ist bekannt für Videospiel-Reihen wie "Mega Man", "Street Fighter", "Ghouls'n'Ghosts" und gruslige Action-Adventures, die zum Teil von eigenen Spielhallen-Automaten konvertiert werden. Welche Titel für die Nintendo-Hardware erscheinen, wurde jedoch noch nicht bekannt.

CAPCOM®

Verspätete Girl-Power: Spice Girls auf Playstation!

Die "Spiceworld"-CD ist kein Spiel im eigentlichen Sinne und kommt zu einem Preis von knapp 60 Mark in den Handel

Ursprünglich schon zum Kinostart des gleichnamigen Films geplant, schafft „Spiceworld" nun ein halbes Jahr später (und pünktlich zum Videostart) den Sprung auf die Playstation: Sony hat dabei rund um das Phänomen Spice Girls eine Mischung aus Multimedia-Elementen und Spieleinlagen zusammengestellt, in der Ihr Euch mit Eurem Lieblings-Spice Girl austoben könnt. Nach der aus dem Film übernommenen Eröffnungssequenz entscheidet Ihr Euch zwischen Mel B. (Scary), Mel C. (Sporty), Geri (Ginger), Emma (Baby) und Victoria (Posh), bevor es ins Musikstudio geht. Dort stehen Euch fünf verschiedene Songs zur Wahl, die Ihr umarrangieren könnt: Neben dem ersten Erfolg „Wannabe" sind dies „Say you'll be there", „Who do you think you are", die Pepsi-Hymne „Generation Next" sowie „Spice up your life". Habt Ihr Euren Mix abgeschlossen, geht es ins Tanzstudio, dort lernt Ihr verschiedene Tanzschritte, die durch die Kombination der vier Knöpfe abgerufen werden.


Girl-Power trifft auf Polygon-Power: Die Mädels sind in bester Karikatur-Manier dargestellt

Hat Euer Spice Girl seine Bewegungen drauf, ist die Choreographie an der Reihe. Zum gespeicherten Musik-Mix dürft Ihr Eure erworbenen Kenntnisse frei umsetzen und mit den anderen vier Mädels abstimmen. Je nach Lust und Laune laßt Ihr die ganze Band einheitlich tanzen oder stellt Euren Lieblingsstar in den Mittelpunkt. Gefällt Euch, was Ihr einstudiert habt, folgt schließlich der krönende Abschluß im Fernsehstudio: Dort übernehmt Ihr die virtuelle Regie und bestimmt die Kameraeinstellungen, während die Spice Girls ihren Auftritt vorführen.


Tanzstunde mit Victoria: Nach ein paar Fuchteleien langweilt Euch die virtuelle Show.

Abgerundet wird „Spiceworld" durch mehrere Interview-Videoclips, in denen die fünf Stars über so wichtige Dinge wie das Leben auf der Tour, ihre Lieblingsfilme oder die dümmsten Interview-Fragen Auskunft geben. Selbst für den Niedrigpreis von 60 MArk wird bei "Spice World" zu wenig geboten. Schön geworden sind die Polygon-Modelle der Girls, Aussehen und Bewegungen kommen den realen Vorbildern sehr nahe, von Emmas Pummelfigur bis hin zu Victorias vornehmem Gehabe wurde kein Detail weggelassen. Doch beim Spiel hat Sony kräftig gespart: Das Mixen der Lieder beschränkt sich auf das wahllose Aneinanderreihen von Songfetzen, die Tanzübungen sind so simpel aufgemacht, daß es bereits nach einem Durchgang langweilig wird, zumal für jedes Girl die gleichen Kombinationen gelten.



Eiserne Fans der Girls, die ja mittlerweile nur noch als Quartett auftreten, mixen vor dem Kauf probe, Gelegenheits-Zuhörer investieren das Geld lieber in den Film oder die Audio-CDs.

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
JULI			
Azure Dreams	Konami	PS	Rollenspiel
GASP	Konami	N64	Beat'em-Up
Bomberman World	Sony	PS	Action
Baby Universe	Sony	PS	Kaleidoskop
Pet in TV	Sony	PS	Tamagotchi-Spiel
Colin McRae Rally	Codemasters	PS	Rennspiel
Psybadek	Psygnosis	PS	Rennspiel
Mission: Impossible	Infogrames	N64	Action-Adventure
Off Road Challenge	Midway	N64	Rennspiel
AUGUST			
X-Men vs Streetfighter EX	Capcom	PS	Beat'em-Up
Viva Fußball	Virgin	PS	Sport (Fußball)
Iggy's Reckin Balls	Acclaim	N64	Ball-Rennspiel
Treasures of the Deep	Namco	PS	Unterwasser-Action
Fluid	Sony	PS	interaktive Musik
WWF Warzone	Acclaim	PS/N64	Sport (Wrestling)
Constructor	Acclaim	PS	Strategie
F-Zero X	Nintendo	N64	Rennspiel
Ninja	Eidos	PS	Action-Adventure
SEPTEMBER			
C&C: Gegenschlag	Virgin	PS	Echtzeit-Strategie
Assault	Telstar	PS	Action
G-Darius	Taito	PS	Shoot'em-Up
Gex 2	GT Interactive	N64	Jump'n'Run
Wild 9s	Interplay	PS	Jump'n'Torture

E3-Nachschlag: Besucht die Messe per Video!

Das "E3 Messevideo" ist das ideale Geschenk für alle Spielefans, die gern in Atlanta dabeigewesen wären.

Die komplette Version enthält fast alle auf der Messe gezeigten Video- und PC-Spiele. Sie ist über vier Stunden lang, wird auf zwei VHS-Kassetten ausgeliefert und kostet knapp 50 Mark. Die kürzere Konsolen-Variante (Playstation, N64 und Saturn) paßt auf eine Kassette und kostet knapp 40 Mark. Die Ton- und Bildqualität ist leider mäßig: Per Video-Kamera wurden Vorführungen an Displays sowie Spiele-Präsentationen abgefilmt. Dabei machten den Produzenten sowohl ohrenbetäubender Lärm als auch ungünstige Lichtverhältnisse sowie durchs Bild laufende Besucher Probleme – einen Eindruck vom Messetrubel und den Spielen erhaltet Ihr trotzdem. Das Video ist bei Freak's Shop, Tel.: 02504-93300, erhältlich.





E3-Video-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Freak's Shop verlost MAN!AC zehn Komplettvideos der E3 1998 in Atlanta. Um zu gewinnen, schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Wie lang ist die Komplettfassung des E3-Videos?

A) Mehr als drei Stunden
B) Mehr als vier Stunden
C) Mehr als neun Stunden

Cybermedia Verlag
E3-Video-Verlosung
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 20. August '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

NEWS

Nintendo schnappt sich den Strategiehit "Starcraft"

Als Science-Fiction-Nachfolger der "Warcraft"-Serie hält sich "Starcraft" seit Wochen in den PC-Verkaufscharts

Die Modulumsetzung des erfolgreichen CD-Spiels um Terraner, Protoss und Zerg soll im nächsten Jahr von Nintendo und Blizzard gemeinsam vermarktet werden. Ein Erscheinungstermin für Europa steht noch nicht fest.
Blizzard-Präsident Michael Morhaime verspricht, die "Leistungsfähigkeit und alle technischen Fähigkeiten des N64 zu nutzen", um das Spielgefühl der PC-Version auf die Nintendo-Konsole zu übertragen. Außerdem wird die Nintendo-Fassung auch neue Levels und neue Einheiten enthalten. N64-Besitzer freuen sich somit auf ein zweites Echtzeit-Strategiespiel – auf der E3 wurde auch eine "Command & Conquer"-Variante für das N64 angekündigt.

Deep Space: Sony gründet neues Entwicklungshaus

Der Chef des Japan-Entwicklers "Whoopie Camp" kooperiert mit Sony Computer Entertainment Japan

Kurz nach der Fertigstellung des Playstation-Titels "Tomba" spendierte Sony Computer Entertainment dem externen Entwicklungs-Partner ein neues Joint-Venture: Die gemeinsame Firma "Deep Space" ist momentan zehn Millionen Yen schwer (etwa 140.000 Mark), wird von Sony kontrolliert (50,5% der Anteile), aber vom ehemaligen Capcom-Designer und -Produzenten Tokuaki Fujihara geleitet (49,5%). Die Arbeit an einem noch unbenannten "genre-breaking adventure game" für die Playstation wurde bereits aufgenommen.

TOP 5



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 · Forsaken – Acclaim
Das Action-Highlight ist der klare Spitzenreiter dieses Monats: Nintendo-Fans erhalten die beste Version der mörderischen Schacht-Gefechte.

2 · Frankreich '98 – Electronic Arts
Fußball ist unser Leben, denn König Fußball, der feiert ein Fest: Wie die Paystation-Fassung belegt auch das Nintendo-Modul den zweiten Platz.

3 · Goemon – Mystical Ninja – Konami
Japan für Anfänger: Das einfach gestrickte Action-Abenteuer vermittelt Fernost-Flair.

4 · NBA Courtside – Nintendo
Noch macht sich "Courtside" alleine auf dem N64 breit – doch Acclaim bastelt mit "NBA Jam '99" schon einen Simulations-Rivalen...

5 · Bust a Move 2 – Acclaim
Wirklich gute Spiele sind zeitlos: Selbst Jahre nach der Neo-Geo-Premiere zählt das Blasenschießen noch zu den besten Action-Tüfteleien.

SATTE 15% ERSPARNIS GEGENÜBER DEM EINZELVERKAUFS-PREIS! 12 AUSGABEN FÜR

59,90 MARK

TAGE VOR KIOSK-START
FREI HAUS
IM BRIEFKASTEN

ABO HER!

JA, ICH ABONNIERE MAN!AC

ZUNÄCHST 1 JAHR ZUM VORZUGSPREIS VON 59,90 MARK

ABO-HOTLINE:
TEL.
089/85709112
FAX.
089/85709131
EMAIL:
pan-adress@compuserve.com



KOSTENLOS FÜR JEDEN NEUEN ABONENNTEN:

GAME POWER

TIPS & TRICKS-BUCH FÜR NINTENDO 64 ODER PLAYSTATION (MIT CD)

E3 Electronic Entertainment Expo

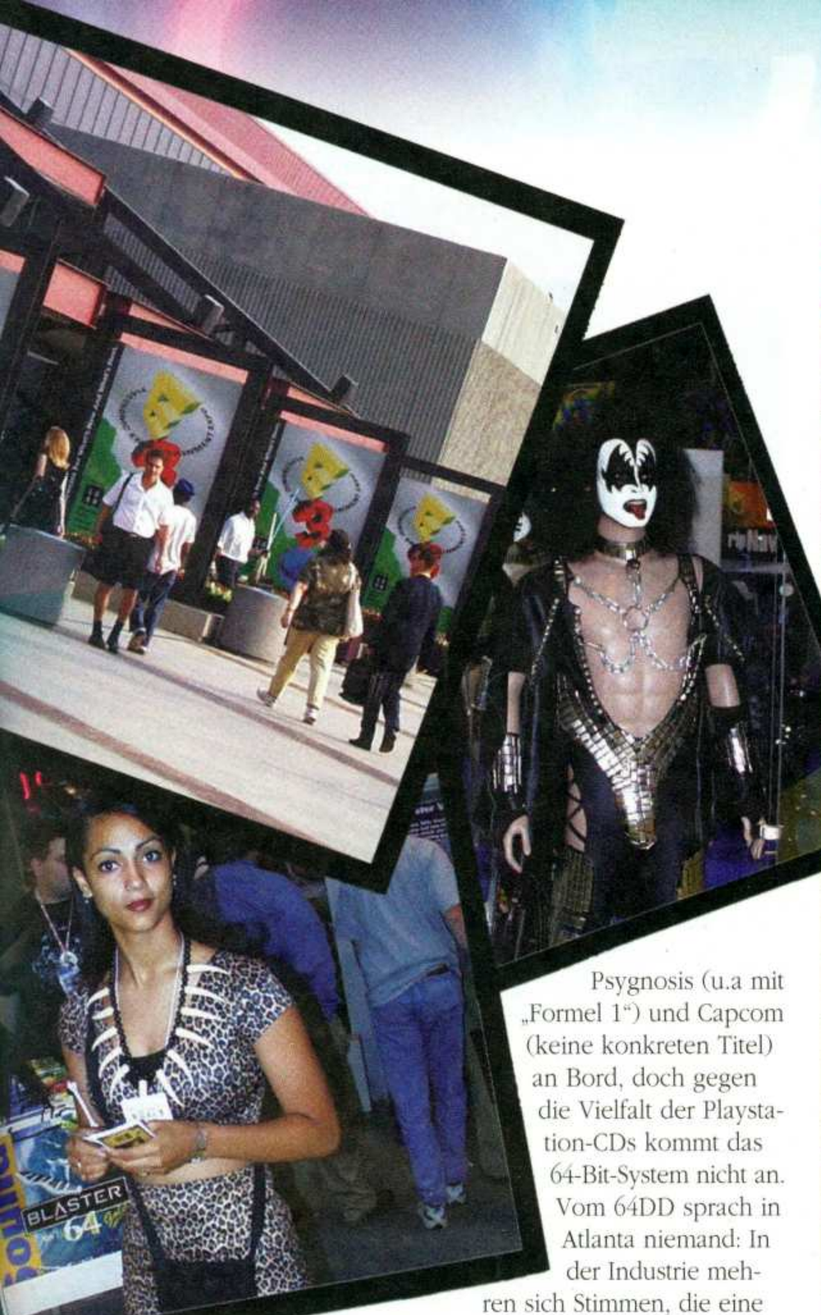


Messe der Massen: 200 neue Spiele für Playstation und Nintendo sind im nächsten Halbjahr zu erwarten – MAN!AC hat den Player's Guide zur Supershow.

Zum zweiten und letzten Mal war die ehemalige Olympia-Metropole Atlanta Gastgeber der größten Spieleparade der Welt. Dummerweise hatte sich dies nicht bis zu den Einreisebehörden am Flughafen herumgesprochen – für das passende Visa zockte man den mehreren hundert angereisten Journalisten knapp 200 Mark ab. War das zweistündige Verhör schließlich beendet, versöhnte ein dreitägiger Spiele-Showdown mit zahlreichen 32- und 64-Bit-Highlights.

Im Reigen der Produktneuheiten hatte Sega diesmal einen schweren Stand: Die neue Traumkonsole Dreamcast (siehe Bericht ab Seite 8) wurde nicht offiziell gezeigt, für den Saturn gab es lediglich bekannte Spiele wie „Burning Rangers". Fremdanbieter konnten nicht eine einzige Saturn-Neuheit vorweisen. Ganz anders die dominierenden Sony- und Nintendo-Stände: Dort spielten wir nicht nur die frisch gebrannten Inhouse-Titel der Hardware-Giganten, sondern sahen auch einen Querschnitt der Thirdparty-Software. Während Nintendo traditionell mit den japanischen Mijamoto- und englischen Rare-Produktionen den Spielspaß-Maßstab setzte, dominierte Sonys Playstation bei Anzahl und Qualität der Fremdanbieter-Titel. Der Unterschied zwischen den überragenden Nintendo-eigenen Spielen und den meisten anderen 64-Bit-Modulen war frappierend: Sieht man von Ausnahmen wie „Turok 2" und „ISS '98" ab, kommen viele Programmierer mit der N64-Hardware augenscheinlich nicht zurecht: Nebel, eckige Spielfiguren und kindliche Optik prägen das Bild. Auch ist 1998 kein drastischer Anstieg der N64-Neuveröffentlichungen zu erwarten. Zwar sind jetzt





Wer entwickelt für wen?

FIRMA	PS	N64
3DO	★	★
Acclaim	★★★	★★★
Accolade	★★	–
Activision	★★	★
Ascii	★★	★
Atlus	★★	★
Capcom	★★★	★
Codemasters	★★	★
Cryo	★	–
Crystal Dynamics	★★★	★
Disney	★	–
Dreamworks	★★	–
Eidos	★★★	★
Electronic Arts	★★★	★★
Fox	★★	–
Gremlin	★★	–
GT	★★★	★
Hasbro	★★	★
Infogrames	★★★	★★★
Interplay	★★	★
Kemco	–	★★
Konami	★★★	★★
LucasArts	★★	★★
MGM	★★	–
Midway	★★★	★★★
Mindscape	★★	★
Namco	★★★	★
Nintendo	–	★★★
Psygnosis	★★★	★★
Rage	★★	–
Rare	–	★★★
Software 2000	★	–
Sony	★★★	–
Square	★★★	–
Take Two	★★	★★
Tecmo	★★	–
THQ	★★	★★
Titus	★	★
Ubi-Soft	★★	★★
Videosystem	–	★★
Virgin	★★	★

★ **Zufallstreffer:** Gelegentlich erscheint ein Spiel, oder es liegt zumindest eine Absichtserklärung vor, in Zukunft aktiv zu werden.
★★ **Solides Engagement:** Regelmäßige Veröffentlichungen für die jeweilige Konsole.
★★★ **Kompromißlose Unterstützung:** Mächtiges Software-Haus entwickelt viel und beinahe jedes Spiel erscheint für die jeweilige Konsole.

Psygnosis (u.a mit „Formel 1") und Capcom (keine konkreten Titel) an Bord, doch gegen die Vielfalt der Playstation-CDs kommt das 64-Bit-System nicht an. Vom 64DD sprach in Atlanta niemand: In der Industrie mehren sich Stimmen, die eine Veröffentlichung grundsätzlich anzweifeln.

Frei nach dem Motto: In Japan kann das 64DD nichts mehr retten, die USA hat's dank der guten N64-Verkäufe nicht nötig. Allgemein geht's der Videospielindustrie in den USA und in Europa sehr gut: Sony wie Nintendo liegen über Plan, Top-Software wird trotz Raubkopierer-Problematik fleißig gekauft. Allerdings kann auch das (wieder mal) exzellente Nintendo-Quartalsergebnis nicht vertuschen, daß Sony mit der Playstation weltweit die Nummer 1 ist. Dementsprechend fließen die Spiele aus allen Herren Ländern, größtenteils technisch prima in Szene gesetzt. Erfreulicherweise hat nicht nur Sony selbst heiße Eisen im Feuer (wenngleich die Konzentration auf Fortsetzungen, u.a. "Crash 3", wenig innovativ ist), auch die zahllosen Fremdanbieter sorgen für Highlights. Sony bedankte sich bei der versammelten Industrie in Form einer Freiluft-Party am einzig regenfreien Abend mit gigantischem Feuerwerk und einem Live-Auftritt der „Foo Fighters". Leider war auf der Messe nicht zu erfahren, ob und über wen die kommenden Square-Spiele in Deutschland erscheinen. Squares neuer Partner Electronic Arts ist zwar für die US-Veröffentlichungen von "Parasite Eve" & Co. verantwortlich, ein Europa-Deal wurde noch nicht unterschrieben. Alles in allem hat die E3 gezeigt, daß wir uns auf ein spielstarkes zweites Halbjahr freuen dürfen: Beliebte Helden kehren in neuen Abenteuern zurück, neue Polygon-Protagonisten werden in den Programmier-Dungeons ausgeheckt.

Nächstes Jahr hat die E3 endlich wieder eine neue Konsole zu bieten; dann wird Sega die US-Einführung des Dreamcast feiern – hoffentlich mit vielen interessanten Spielen. Ob dann Nintendo immer noch mit den Game Boys (siehe Seite 31) mehr Geld verdient als mit dem N64, oder Sony endlich die Playstation 2 auspackt, lest Ihr in einem Jahr an selber Stelle. *mg/cb*

Verteilung der Spiele-Neuheiten





Kensei

KONAMI


Sieht schon als Standbild prima aus und ist nicht minder prächtig animiert: Konamis erstes Beat'em-Up für die Playstation.

PS Mit „Kensei – Sacred Fist" präsentierte Konami ein hochauflösendes Beat'em-Up, das dank sauberer Polygon-Optik ins Auge fiel. 20 grundverschiedene Charaktere setzen die üblichen Kicks und Schläge ein, können aber erstmals einen Block mit einem spontanen Gegenangriff kombinieren. „Kensei" ist über zwei Jahre in der Entwicklung und läuft mit 60 Bildern pro Sekunde und geschmeidigen Animationen.


Kein blutiges Gemetzel, sondern eine Kampfsportsimulation.

Besonders interessant, da es mit absolut flüssigen Bewegungsabläufen und facettenreich designten Kämpfern top aussieht.

Centipede 3D

HASBRO




Links die Klassikvariante mit "gekipptem" Originalspielfeld, rechts die moderne Polygon-Fassung mit hohem Zoom-Faktor.

PS Nach dem „Frogger"-Erfolg widmet sich Hasbro nun dem Atari-Kult „Centipede": Die 3D-Neuauflage basiert auf dem Actionspiel-Klassiker der frühen 80er Jahre und läßt sich in zwei Varianten spielen. Version 1 kippt das ehedem zweidimensionale Spielfeld nach schräg hinten und erzeugt so einen isometrischen 3D-Effekt – Ihr steuert den bewährten Insektenkiller via Maus oder Joypad und ballert auf Hundertfüßler, Pilze und umherhuschende Spinnen. Version 2 polygonisiert das komplette Spielfeld und setzt Euch mitten ins Geschehen: Auch hier dominiert Action, jedoch sorgen Extrawaffen und Sammelaufträge für Abwechslung in dem dezent hektischen Urwald-Shooter aus englischer Produktion.


Endlich Aufklärung: So sehen Pilze und Hundertfüßler aus der Nähe aus...

Besonders interessant, da sich viele Fans eine Neuauflage wünschen und die Spielmechanik dem Klassiker ähnelt .

Asteroids

ACTIVISION

PS Nachdem Activision mit „Battlezone" einen Atari-Klassiker für den PC wiederbelebt hat, werden Playstation-Fans mit der Neuinszenierung von „Asteroids" entschädigt. 1979 zog uns der Arcade-Hit mit einem Nonstop-Flug durch ein Meteroidenfeld in seinen Bann, knapp 20 Jahre später nutzt Activision eine ähnliche Kulisse, nur diesmal in schmucker 3D-Optik. Fest steht, daß das neue „Asteroids" nicht weniger actiongeladen ist als das Original. Allerdings wird Activision drumherum Missionen, spektakuläre FMV-Szenen und ein Extrawaffen-System basteln. Auf der Messe war von den atmosphärischen Gimmicks noch nicht viel zu sehen, dafür durften wir räumlich wirkende Asteroiden zerballern, in den Hyperspace gehen und feindliche Raumkreuzer in tausend Polygone zerfetzen.

"Asteroids" bietet mehrere Welten, die in verschiedene Levels unterteilt sind. Wie schon bei Ataris eigenem Nachfolger "Blasteroids" (übrigens ein ebenso tolles Action-Vergnügen) greifen als letzte Verteidigungsposten einer Welt mächtige Endgegner ein. Nur gut, wenn Ihr Euch zuvor genügend Feuerkraft erobert habt. Außerdem macht Euch ein schwarzes Loch mit seiner Gravitationskraft zu schaffen und eine feurige Sonnen-Welt schleudert Lava-Klumpen. Als Bonus beschert uns Activision eine originalgetreue Schwarz/weiß-Version des Action-Klassikers.




Asteroidenschlacht '98: Explosionsinferno statt Schwarz/weiß-Vektoren.


Trotz dreidimensionaler Asteroiden: Gespielt wird auf einer 2D-Spielebene, in den Hinter- bzw. Vordergrund fliegen oder ballern ist nicht möglich.




Action pur: Es scheint so, als könne Activision den Flair des Klassikers in die polygonale Spezialeffekt-Neuzeit retten.

Besonders interessant, da das „Asteroids"-Original zu den packendsten Actionorgien zählt und noch heute mächtig Spaß macht.

Ninja

CORE DESIGN

PS Cores Action-Adventure hat sich lange verspätet, ließ sich aber auf der Messe relativ weit spielen: Als junger Ninja Kurosawa erkundet Ihr vier Welten mit je drei Levels, kämpft mit zahlreichen Monstern, wendet magische Sprüche an und sammelt fleißig Extrawaffen. „Ninja" setzt zwar auf dieselbe 3D-Perspektive wie „Tomb Raider" aus demselben Haus, spielt sich aber anders. Der mystisch angehauchte Playstation-Nachzügler macht technisch einen soliden Eindruck und dürfte nicht nur Actionfans mit Ninja-Faible ansprechen. Wir erwarten schon bald eine Testversion und verraten Euch alsbald die Spielspaß-Details.



Im Kampf gegen Monster setzt unser Ninja Schwert und Magie ein





Farbenfrohe Optik und blitzende Spezialeffekte zeichnen das Action-Adventure aus

Besonders interessant, da es gut aussieht und aus denselben Programmier-Dungeons wie „Tomb Raider" stammt.

Crash Bandicoot 3

SONY



Grafisch eine Pracht: Hier reitet Crash einen Tiger und hetzt die Chinesische Mauer entlang.

PS Mit beeindruckender Zuverlässigkeit rüstet Crash zum dritten Weihnachts-Abenteuer: Nachdem Neo Cortex es zweimal nicht geschafft hat, die Welt zu zerstören, denkt sich der Schurke eine neue Strategie aus. Er hat sich der Zeitreise-Technologie bemächtigt und spukt nun in verschiedenen Epochen herum. Crash folgt ihm ins alte Ägypten, nach Rom, zu grunzenden Dinosauriern und ins mittelalterliche England.

Optisch sieht „Crash Bandicoot Warped" noch atemberaubender aus als der Vorgänger: Prächtige 3D-Kulissen, witzige Animationen und absolut flüssige Polygon-Optik zeichnen den dritten Teil aus, die Levels verzweigen sich öfter und sind nicht mehr so gradlinig wie bisher. Wir flitzen auf der Chinesischen Mauer entlang, tauchen ins versunkene Atlantis hinab und reiten auf dem Rücken eines Tigers. Die spielbaren Levels hinterließen einen erstklassigen Eindruck und machen Appetit auf das fertige Spiel – auch wenn die 3D-Landschaft erneut nicht frei begehbar ist. Ob sich Crash an die Spielspaßregion jenseits von 90% heranpirschen kann, wird sich in wenigen Monaten entscheiden – da jedoch Hoverboard-Sequenzen und T-Rex-Ausritte anstehen sowie Crashs Schwester Coco als spielbarer Charakter versprochen ist, sind wir diesbezüglich zuversichtlich. In einer der nächsten Ausgaben nehmen wir eine Preview-Version von "Crash Bandicoot Warped" genauer unter die Lupe und verraten weitere spielerische Details.





Neben neuen Features trefft Ihr auf altbekannte Szenarien und Extras





Links zielt Crash mit einer überdimensionalen Kanone auf Feinde, rechts seht Ihr den neuen Levelanwahl-Bildschirm.

Besonders interessant, da der dritte Teil noch besser aussieht als die Vorgänger und viele neue Features zu bieten hat.

ES WERDE BUNT

Game Boy Color



Bereits im Herbst ist es soweit: Nintendo veröffentlicht weltweit gleichzeitig eine neue Game-Boy-Version mit Farbbildschirm. Das LCD-Display wurde von Sharp entwickelt und kann bis zu 56 Farben aus einer Palette von 32.000 darstellen. Erste Demos auf der Messe sahen gut aus, mit leuchtenden und kontrastreichen Farben.

Der Game Boy Color ist kompatibel mit Game-Boy- und Super-Game-Boy-Spielen und soll mit zwei herkömmlichen Batterien bis zu zehn Stunden laufen. Die Abmessungen entsprechen etwa denen des Game Boy Pocket, wobei er nicht ganz so flach ist, sondern im unteren Teil eine leichte Auswölbung nach hinten aufweist. Nintendo beschreibt dies als "ergonomisch geformt", wir vermuten dort die zusätzliche Elektronik. Die Anschlüsse sind mit den Vorgängern identisch, das Netzteil des Game Boy Pocket ist verwendbar.

Zum Start veröffentlicht Nintendo eine Handvoll Spiele für den Game Boy Color, darunter brandneue Entwicklungen und farbig aufgepeppte Klassiker – wir freuen uns u.a. auf "Conkers Pocket Tales" von Rare, das Kemco-Rennspiel "Top Gear Pocket" und das Adventure "Deja Vu 2". Außerdem sind "NBA Jam '99" und "Turok 2" von Acclaim sowie "Space Station Silicon Valley" von Take Two angekündigt. Das Farb-Handheld dürfte rund 150 Mark kosten, für ein Spiel sind zwischen 50 und 70 Mark fällig.

Pocket Fighter

CAPCOM



Kleine Kämpfer, große Wirkung: Mit "Pocket Fighter" bleibt Capcom den hauseigenen 2D-Klopperereien stilistisch treu.

Basierend auf den knuffigen Protagonisten der Tüftelei „Super Puzzle Fighter" strickt Capcom ein traditionelles 2D-Beat'em-Up mit besonders kleinen Kämpfern. Ein Dutzend geschrumpfte Helden der „Street Fighter"- und „Darkstalker"-Serien prügeln sich in beinahe zehn Spielmodi. Neben der originalen Arcade-Umsetzung bietet Capcom u.a. einen Editor, in dem Ihr persönliche Liliputaner-Fighter zusammenstellt.


Ein halbes Dutzend Spielmodi soll langfristig motivieren

Besonders interessant, da es witzig aussieht und verschiedene Spielmodi bietet – trotz 2D-Optik eine spannende Sache.

Glover

HASBRO


Der virtuelle Handschuh "Glover" schmiegt sich liebevoll um seinen Ball-Schützling und erkundet kindgerechte Abenteuer-Parcours



Hasbro läßt das knuffige Knobel-Jump'n'Run in England entwickeln und veröffentlicht somit ihr erstes N64-Spiel. „Glover" ist ein kopfloses, aber dennoch putziges Wesen (eine Art lebendiger Handschuh), der einen Ball durch unzählige Levels manövrieren muß. Dabei sind ihm Gegner, Abgründe und viele andere Hindernisse im Weg, die Ihr mit Geschick und Knobeltalent überwindet. Ähnlich wie „Yoshi's Story" und „Chameleon Twist" richtet sich „Glover" mit der kunterbunten Optik und den sympathischen Charakteren eher an junge Videospieler. Allerdings stellt Euch die Steuerung der Protagonisten samt Ball anfangs vor Probleme, die sich erst nach reichlich Übung lösen lassen.


Blitzschlag im Schacht: Wie kann sich Golver aus dieser Situation retten?

Besonders interessant, da der schwierig zu kontrollierende Ball das hausbackene Hüpfspielkonzept auf Touren bringt.

Thrill Kill

VIRGIN

Geschmackloses Beat'em-Up-Gemetzel jenseits der BPS-Vorstellungskraft: Virgin brüstet sich, das mit Abstand blutigste Prügelspiel aller Zeiten im Programm zu haben. Um diesen Status zu untermauern, werden die Spieler via „Kill Meter" für besonders brutale Manöver belohnt. Elf Höllenmutanten, Zombies und andere gnadenlose Kreaturen reißen sich gegenseitig das Herz raus, trennen Arme vom Korpus und metzeln auf den Gegner ein, bis von ihm nur noch eine Blutlache übrig ist. Ausnahmsweise ein Spiel, das seinen Namen zurecht trägt...

Abgesehen vom maximalen Blut-Level verblüfft „Thrill Kill" mit einem anderen „innovativen" Feature: Bis zu vier Personen prügeln sich gleichzeitig an den düsteren Schauplätzen, die von Gothic-Tracks stilgemäß untermalt werden. Ich könnt wahllos aufeinander eindreschen oder Euch zu Zweierteams mit entsprechenden „Group-Combos" zusammenschließen. Dabei hinterläßt die Virgin-Entwicklung technisch einen hervorragenden Eindruck: Die vielfältigen Animationen der Fighter sind fließend und selbst im Vierspieler-Kampf ruckt nichts. Dennoch wird „Thrill Kill" in Deutschland nicht veröffentlicht, und selbst in den USA war die Resonanz auf diese Gewaltorgie nicht durchweg positiv. Immerhin werden größtenteils "unmenschliche" Protagonisten zerstückelt...





Bitte recht unfreundlich: Die Kontrahenten kennen keine Gnade.



Kommentar überflüssig: Schaut Euch den Zustand der vier Fighter an und macht Euch Eure eigenen Gedanken...


Vier Spieler mischen gleichzeitig mit: Entweder prügelt Ihr querbeet oder schließt mit einem Gegner kurzzeitig Frieden zwecks Group-Combos.

Besonders interessant, da es das erste Vierspieler-Prügelspiel für die Playstation ist und...na ja...vor Blut nur so strotzt.

Zelda 64: Ocarina of Time

NINTENDO



Noch wurde auf der E3 eine japanische Fassung gezeigt (siehe Text oben), doch die US-Version ist für den November versprochen.



Die erste 256-Mbit-Cartridge fürs N64: Ein Meilenstein der Modul-Technologie für einen Meilenstein der Spielegeschichte? Vieles deutet darauf hin. „Ocarina of Time" sah auf der Messe so schnucklig aus, daß man die Besucher kaum von den Joypads trennen konnte. Dabei setzt „Zelda 64" nicht unbedingt technisch neue Maßstäbe („Banjo-Kazooie" und „Conker 64" sind grafisch detaillierter), aber das Spielgefühl und die Atmosphäre ziehen einen schon nach wenigen Minuten in ihren Bann.





Oben erholt sich Links Pferd vom Ausritt, unten wartet der Held auf Einlaß.

Konzipiert von „Mario"-Mastermind Shigeru Miyamoto (übrigens das erste „Hall of Fame"-Mitglied der neu gegründeten „Academy of Interactive Arts & Science"), verblüfft „Zelda 64" mit einer 3D-Spielwelt, die Fantasy-Fans in dieser Art noch nicht gesehen haben. Link rennt, klettert, kämpft und reitet, ständig umringt von fantasievoller Kulisse und bombastisch animierten Monstern. Insgesamt gibt es sechs Rassen, jede in ihrem eigenen Territorium. Trotz 3D-Umgebung fühlen sich Link-Kenner aus 8- und 16-Bit-Zeiten pudelwohl, die bewährte 2D-Spielmechanik wurde elegant polygonisiert. Link erkundet Dungeons, plaudert mit Dorfbewohnern, durchstöbert Wälder, Canyons und Sümpfe. Es wird gezaubert, geheilt, mit Feen geflirtet und durch die Zeit gereist: Link beamt von einer Epoche in die andere, muß sich als Jüngling und gereifter Einzelkämpfer beweisen. Dabei zoomt die Kamera automatisch in die richtige Position.



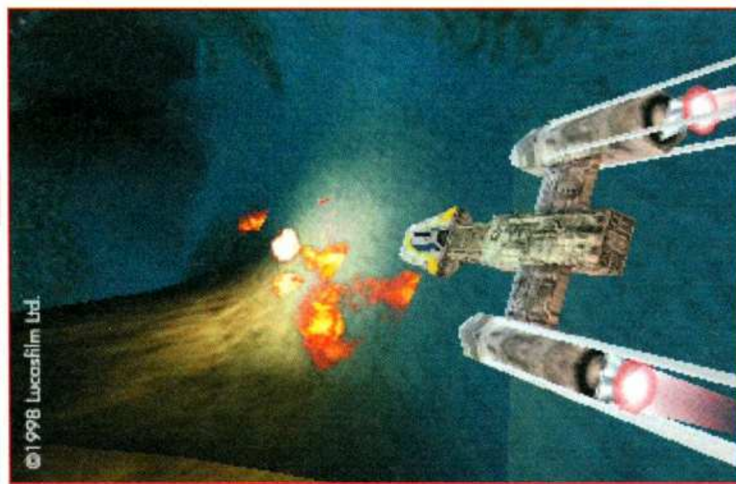


Rechts oben seht Ihr einen Teil Eures Equipments, unten rechts wird von Zeit zu Zeit eine Landkarte eingeblendet.

Besonders interessant, da es das beste 3D-Action-Adventure aller Zeiten sein dürfte: Tolle Story und prächtige Kulissen.

Rogue Squadron

LUCASARTS



Die von LucasArts verteilten Bildschirmfotos sind nicht geschönt, auch live auf dem Bildschirm sehen die Kampfflieger sehr detailliert aus.



Nach „Shadows of the Empire" bereitet LucasArts das zweites „Star Wars"-Spiel exklusiv fürs N64 vor: Die Kalifornien-Auswanderer von Factor 5 setzen das Actionspiel in Szene und bemühen sich um einen hohen Detailgrad bei den verschiedenen Raumjägern. Im Auftrag der Rebellenallianz wagt Ihr den Luftkampf gegen imperiale Truppen: Etwa 20 Missionen mit zusammenhängender Story und unterschiedlichen Szenarien erwarten Euch. Mal schickt Euch das Oberkommando zum traditionellen Dogfight, dann werdet Ihr als Begleitschutz abkommandiert oder übernehmt einen Rettungsauftrag. Dabei steigt Ihr ins Cockpit der X-, Y-, A- und V-Wings; auch ein Snowspeeder für Landeinsätze steht parat. Ego-Shooter-Abschnitte oder Hüpfspiel-Intermezzi à la „Shadows of the Empire" sind bei „Rogue Squadron" nicht geplant.





"Rogue Squadron" ist ein Luftkampfspiel mit reichlich Action

Neben der flüssigen 3D-Optik aus verschiedenen Perspektiven hat uns insbesondere die Akustik begeistert: Nicht nur, daß ständiger Funkkontakt zwischen den Fliegern und der Basis eine beklemmende Atmosphäre schafft, der Dolby-Surround-Sound schlägt alles bisher dagewesene. Zerstört Ihr im Vorbeiflug eine Bodenstellung, ertönt die Explosion relativ zu Eurer Position und wandert je nach Steuerkommando durch den Raum. Ob das Spiel erneut von Nintendo vertrieben wird, war bis zur Messe noch nicht geklärt – erscheinen wird es in Deutschland auf jeden Fall.



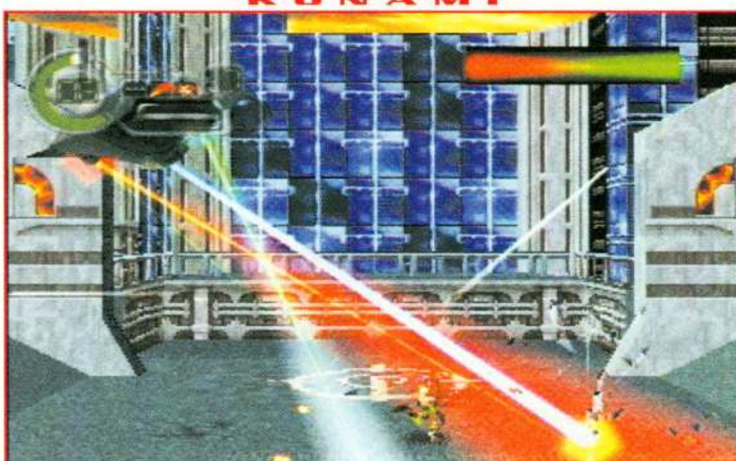


Ihr schwingt Euch ins Cockpit von vier verschiedenen Rebellen-Jägern und erfüllt Eure Missionen vor malerischer Planeten-Kulisse

Besonders interessant, da es im „Star Wars"-Universum angesiedelt ist und mit bestem Surround-Sound aufwartet.

C: Contra Adventure

KONAMI



"Contra Adventure" klingt etwas mißverständlich: Auch das neue Playstation-"Contra" setzt auf Action pur – und Polygon-Optik.

PS Mit dem zweiten Playstation-„Contra" will Konami die Scharte des wenig überzeugenden 32-Bit-Erstlings auswetzen: Die auf der Messe spielbaren Levels erinnerten inhaltlich stark an die brillante Super-NES-Version mit gradlinigem Spielkonzept – unser Lieblings-„Probotector" schreitet eine 3D-Häuserfassade ab und wird von links, rechts und oben von außerirdischen polygonisierten Söldnern angegriffen.

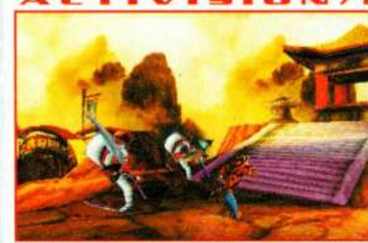


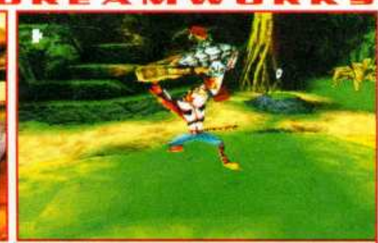
Der "Contra"-Söldner angelt sich über einen Lavastrom

Besonders interessant, da es spielerisch an den Super-NES-Klassiker erinnert und auf ähnliche Spielmechanik setzt.

T'ai Fu

ACTIVISION/DREAMWORKS





"T'ai Fu" ist das erste Dreamworks-Konsolenspiel, das nicht auf einem Kinofilm oder einem anderen, bekannten Trademark basiert.

PS Die Dreamworks-Entwicklung wird in den USA und Europa von Activision vertrieben und versetzt Euch in das alte China. Ihr schlüpft in die Gestalt von T'ai, dem einzigen Überlebenden des Tiger-Clans. Im Lauf Eurer Beat'em-Up-Mission kämpft Ihr in 20 Levels gegen Schlangen, Tiger, Affen und andere Kreaturen, um schließlich dem Dragon Master gegenüberzutreten. Die 3D-Optik basiert auf Dreamworks' „Morph X"-Technologie, die besonders beeindruckende Animationen à la „Lost World" garantieren soll. Auf der E3 stach „T'ai Fu" tatsächlich aus der Masse von Polygon-Prügelspielen hervor und gefiel durch hübsches Charakter-Design und ungewöhnlich Manöver-Moves. Wir sind gespannt!



Fernöstliche Weisheiten für tierische Kämpfer: Konzentration vor dem Fight...

Besonders interessant, da es für ein Prügelspiel ungewöhnliche Kulissen und Kontrahenten aufweist.

Spyro the Dragon

SONY

PS Prima, endlich mal keine Fortsetzung: Der kinderfreundliche Drache Spyro watschelt durch 36 geräumige Levels, die technisch hervorragend zum Leben erweckt wurden. Anders als bei "Crash Bandicoot", dessen Produzent Mark Cerney auch diesen Charakter verantwortet, ist die 3D-Kulisse frei erkundbar. Dabei erfreuen uns liebevolle Details in der Hintergrundgrafik, sorgfältig animierte Gegner und ein absolut ruckfreier und flotter Spielablauf.

Spyros Familie wurde von Gnoc the Gnasty in Kristallstatuen verzaubert und harrt nun ihrer Rettung. So läuft und fliegt Spyro durch die optisch facettenreichen Abschnitte, brutzelt Gegner mit seinem Feuer-Odem und rätselt sich von einem Bonusraum zum nächsten Extra. Die märchenhafte Umgebung kommt ohne Gewaltexzesse aus und präsentiert sich als jugendfreier Abenteuerspielplatz. Ähnlich wie bei den "Cash Bandicoot"-Titeln gelingt es den Entwicklern, programmiertechnische Sonderklasse mit einem gefälligen, wenngleich wenig innovativen Spielkonzept zu verbinden. Wer auf Jump'n'Runs mit einer Prise Knobelei steht, der wird Sonys „Spyro the Dragon" sekundenschnell ins Herz schließen.





Spyro sieht knuffig aus und ist liebevoll animiert



"Spyro the Dragon" stammt von Insomniac, die mit dem Ego-Shooter "Disruptor" bereits technische Kompetenz bewiesen.



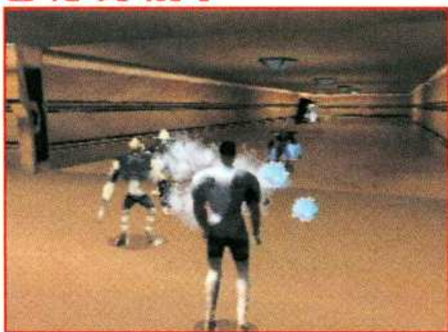


Die 3D-Kulisse ist frei erkundbar und gehört technisch zu den besten Playstation-Interpretationen einer "Super Mario 64"-Spielwelt

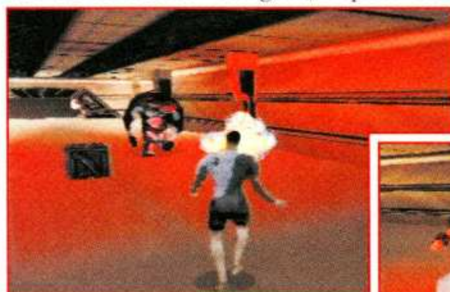
Besonders interessant, da ein putziger Drache eine technisch famose 3D-Hüpfspielwelt mit Knobeltouch erkundet.

Survivor

KONAMI


Noch sind die Kulissen einfarbig, der Kampf aber in vollem Gange.

N64 Neben „Hybrid Heaven", „GASP" und „ISS '98" hat Konami ein weiteres N64-Spiel in der Mache: „Survivor: Day One" ist ein 3D-Epos, das sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Als genetisch konstruierte Lebensform seid Ihr auf der Suche nach Eurer Partnerin, die sich am Ende von sechs actiongeladenen 3D-Levels räkelt. Zu allem Überfluß versinkt Euer Raumschiff gerade in einem Ozean, die Eingeborenen-Rasse Fayrs muckt auf, und die lebensnotwendigen „Lifepods" sind ziemlich selten. Technisch muß Konami noch an dem Spiel arbeiten, die Atmosphäre ist schon jetzt packend.



Die Blickwinkel variieren je nach Begebenheit, die beklemmende Atmosphäre bleibt.

Besonders interessant, da es bislang nur wenige 3D-Action-Adventures auf dem N64 gibt.

F-Zero X

NINTENDO



Mit über 600km/h flitzt Ihr über die futuristischen Kurse. Wir versprechen, daß dieses Tempo im Spiel auch rüberkommt...

N64 Miyamotos Nachfolger zum 16-Bit-Kult „F-Zero" sieht optisch nicht besonders spektakulär aus, spielt sich aber so flüssig und so rasant, daß man kaum mehr davon loskommt. Die Zahl 30 hat dabei eine große Bedeutung: Es gibt 30 Kurse, Ihr könnt aus 30 Vehikel wählen, und 30 Fahrzeuge dürfen gleichzeitig auf dem Bildschirm sein – ohne daß es ruckelt oder langsamer wird. Erfreulich: Fünf Spielmodi.



Der Vier-Spieler-Modus ist schnell und ruckfrei

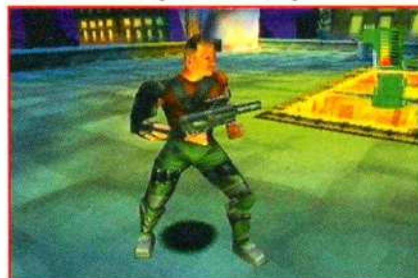
Besonders interessant, da endlich ein Rennspiel fürs N64 erscheint, das es mit den besten Playstation-Titeln aufnimmt.

Apocalypse

ACTIVISION


Allein gegen alle: Bruce Willis alias Trey Kincaide schnappt sich ein Dutzend Schußwaffen und macht seinen Job.

PS Deja vu – und doch ganz anders: Gegenüber der „Apocalypse"-Version auf der letzten E3 unterscheidet sich die aktuelle Fassung dramatisch. Erzählten die (mittlerweile ausgetauschten) Entwickler vor einem Jahr noch, wie toll es wäre, neben Bruce Willis als Action-Duo die Fetzen fliegen zu lassen, ist nun ein furioses Einzelkämpfer-Spektakel aus dem ambitionierten Playstation-Titel geworden. Ihr schlüpft in die Haut von Bruce und ballert Euch durch 3D-Levels voller Explosionen, Spezialeffekte und Extrawaffen. Das Motto „Stirb langsam" hat Willis ad acta gelegt und erledigt seine schurkischen Gegner pfeilschnell im Sekundentakt. „Apocalypse" sieht optisch und technisch äußerst vielversprechend aus und könnte sich trotz der ewigen Verzögerung für Activision doch noch rechnen. Wer auf kompromißlose Actionspiele steht, den erwartet ein clever inszenierter Shootout gegen die vier Reiter der Apokalypse: Tod, Pest, Krieg, Biest. Nur Trey Kincaide übersteht die zwölf polygonisierten Level und freut sich über zehn Minuten FMV-Szenen.



Die 3D-Optik ist flott, ruckfrei und durchaus detailliert.


Angriff aus der Luft: Die zwölf Missionen sind alle actionorientiert, unterscheiden sich aber in Kulisse und Aufgabenstellung.

Besonders interessant, da es technisch erstklassig inszeniert ist, und Ihr in die Rolle von Bruce Willis schlüpft.

Rival Schools

CAPCOM



Capcoms neuer 3D-Prügler steht gerade erst in der Spielhalle, und schon ist die aufgemotzte (!) Playstation-Umsetzung fast fertig.

PS Capcom bleibt sich treu: Der neue 3D-Prügler steht bereits in der Spielhalle und wird im Herbst originalgetreu für die Playstation umgesetzt. Dabei machen uns die Japaner mit einer komplett neuen Kämpferriege bekannt. 14 Fighter prügeln für Gerechtigkeit an ihren Schulen und greifen dabei auf die (angeblich) ultimative Combo „Burning Vigor Attack" zurück. Zusatz-Features der Heimversion sind neue Charaktere & Spielmodi.



Große Kämpfer, spektakuläre Moves: Sieht gut aus!

Besonders interessant, da Capcom in die 3D-Arena zurückkehrt und uns mit brandneuen Kämpfern bekanntmacht.

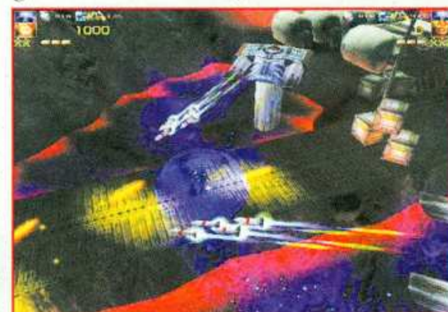
Expendable

RAGE



Explosionen, wohin man schaut: Hoffentlich ist das Spiel nicht ganz so verwirrend wie die obigen Bildschirmfotos.

PS Rambazamba im Weltraum: Auf spielerischer Basis der vertikal scrollenden Söldner-Shooter der 80er-Jahre, präsentiert Rage ein 3D-Actioninferno für ein bis zwei Spieler. Mindestens sechs Planeten bergen feindliche Aliens, die nur darauf warten, im Blitzlicht Eures mächtigen Extrawaffenarsenals zu versengen. „Expendable" überzeugt mit einer flotten 3D-Optik und kompromißloser Action ohne taktische Zwänge. Das militärische Ambiente wird von einer „Terminator 2"-inspirierten Musik untermalt. Der englische Entwickler Rage sucht übrigens nach einem europäischen Distributor, um "Expendable" und die Fußballsimulation "Ruud Gullit Striker" (beide für Playstation) unter die Leute zu bringen.



Augen auf und durch: Ein kleiner Söldner umringt von Feuerwaffen.

Besonders interessant, da Rage auf Action ohne Kompromisse setzt und technisch erstklassige Arbeit geleistet hat.

Tomorrow never dies

MGM

PS Das erste Bond-Spiel für die Playstation ist grundsätzlich ein 3D-Actionspiel, soll aber (ähnlich wie "Mission Impossible" fürs N64) mit Rätseleinlagen aufgewertet werden. Ihr führt waghalsige Ski-Stunts durch, seid in eine Autojagd verwickelt, fotographiert Beweise mit einer Mikrokamera und freut Euch über weitere Hightech-Gimmicks. Die meisten Missionen werden in typischer Ego-Perspektive absolviert (siehe Bild oben), über die technische Qualität der Polygon-Optik kann man sich angesichts einer geplanten Veröffentlichung im zweiten Halbjahr '99 noch kein Urteil erlauben. Es gibt viel zu tun...



"Der Morgen stirbt nie" – und James Bond hoffentlich auch nicht...





Das 3D-Action-Adventure ist ein vielversprechender Mix aus verschiedenen Spielgenres

Besonders interessant, da es immer Spaß macht, Bond zu spielen und viel 3D-Abwechslung geboten wird.

Tiny Tanks

MGM



Angriff auf der Luft: Zum Glück hat unser Panzer-Kleinling MGs, Raketenwerfer und die Geheimwaffe "Teeny Weeny Tank" im Kofferraum.

PS Kleiner Tank ganz groß: „Ecco the Dolphin"-Erfinder Ed Annunziata hat sich den robusten Winzling ausgedacht, der mit überraschend mächtiger Feuerkraft aufwartet. Das 3D-Actionspektakel wird auf zwölf Welten ausgetragen, deren Beschaffenheit die Polygon-Kämpfe beeinflußt. Strategische Elemente sollen „Tiny Tank" von hirnlosen Shootern unterscheiden, jeder feindliche Panzertyp hat eine Schwachstelle.



Klein, gelb, stark: Unser "Tiny Tank" in voller Aktion.

Besonders interessant, da der "Ecco"-Erfinder mitmischt und beim Panzer-Fight auch Humor zum Zug kommt.

XG 2

ACCLAIM



Der Titel wurde kürzer, doch ansonsten folgt der "Extreme G"-Nachfolger dem Motto "besser, größer, schneller": In Sachen Features wird geklotzt, Acclaim verpaßt dem Klassiker eine Generalüberholung. Jetzt startet Ihr mit 16 Future-Harleys auf mehr als 35 intergalaktischen Highways voller Loopings, Steilhänge und Tunnels. Statt Euch an jeder Biegung das Chassis zu verbeulen, konzentriert Ihr Euch auf die neumodischen Waffensysteme: Dank breiterer Kurse fährt sich's deutlich leichter, außerdem rauscht Ihr dadurch in perfekter Schräglage in die verzwickten Abzweigungen. Technisch kann die Messeversion den erfolgreichen Vorgänger teilweise übertreffen: Beim Anflug auf die Fahrermeute rasen Echtzeit-Lichtkegel durch einen Techno-Tunnel, viele Blitz- und Leuchteffekte garnieren den Kurs. Dafür leidet die sprichwörtliche Geschwindigkeit: Zwar will Acclaim zugunsten des Handlings die Rasanz etwas zurücknehmen, aber in dieser Version wars noch etwas zuviel des Guten – als hätten die Piloten Mühe, in den vierten Gang zu schalten. Auch der Nebel, einer der Hauptkritikpunkte des Originals, hat die Szenerie noch immer fest im Griff – allerdings rückte die Nebelwand einige Meter in den Hintergrund und läßt Euch dadurch mehr Reaktionszeit. Insgesamt ähnelt die Messeversion eher einer verbesserten Fassung des ersten Teils und weniger einem komplett neuen Spiel.





"XG 2" drängt den Nebel des Vorgängers nur dezent zurück.



Breitere Strecken für heißere Waffen: Noch läßt der Geschwindigkeitseindruck zu wünschen übrig.



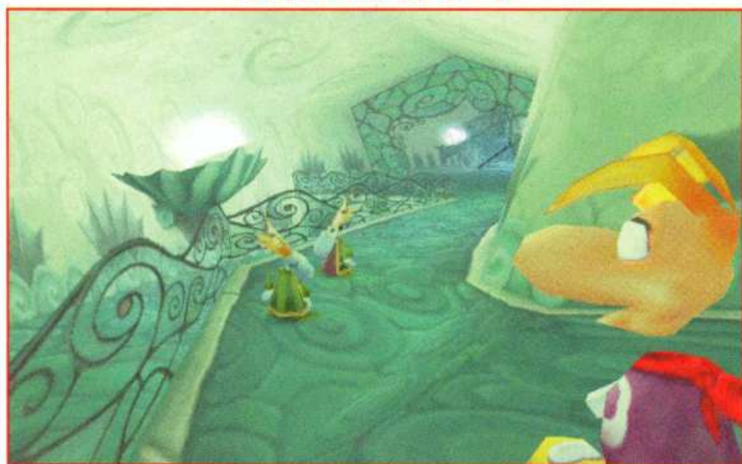


In der Wiederholung kommt die Dynamik der fahrenden Blechbüchsen besonders gut rüber: Lichteffekte garnieren die kalte Techno-Szenerie.

Besonders interessant, da im Herbst mit "Wipeout 64" ein starker Konkurrent Gas gibt: Wer gewinnt das Duell der Sci-Fi-Flitzer?

Rayman 2

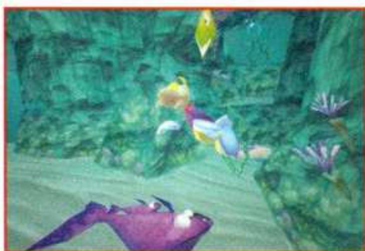
UBISOFT



Noch ist sich Rayman unsicher, ob er die Wächter direkt angreifen soll... (Beide Bilder stammen von der PC-Version)

PS

Mit einem fantasievollen Aufgebot an Lavahöhlen, saftigen Polygonwiesen, Felstälern und Unterwasserwelten setzt Ubisoft nach jahrelanger Wartezeit endlich "Rayman 2" in Szene. Sowohl auf dem Nintendo 64, als auch auf der Playstation steuert Ihr den selbstbewußten Helden ohne Gliedmaßen frei durch einen gigantischen Zoo und befreit seine gefangenen Freunde aus Käfigen – auf der Messe lief nur die PC-Version.



Flucht unter Wasser: Rayman hat schwimmen gelernt.

Besonders interessant, da sich Rayman in einer Präsentation selbst den "coolsten Charakter" der E3 nannte!

MESSE-KONZENTRAT

Trends & Tendenzen

➜ **Jedes Jahr blutiger:** US-Programmierer überschreiten immer öfter die Grenze des guten Geschmacks und splattern nur um des Blutes willen über den Bildschirm. Allen voran Midway und GT Interactive setzen indizierte Klassiker aus dem Ego-Shooter- und Prügelgenre kompromißlos fort – in diesem Messebericht sparen wir uns eine Aufzählung der kommenden Index-Kandidaten.

➜ **Good bye Atlanta:** Die nächste E3 wird erfreulicherweise wieder in Los Angeles stattfinden - dem tendentiell unsympathischen (und wettermäßig instabilen) Atlanta weint keiner eine Träne nach.

➜ **N64 ohne Thirdparty-Power:** Viele N64-Spiele von Fremdanbietern sehen erschreckend schwach aus ("Lode Runner 64") – die NIntendo-eigenen Spiele sind dafür umso brillanter.

➜ **Updates und Fortsetzungen:** Insbesondere Sony huldigt den vergangenen Hits mit 98er-Fassungen. "Crash 3", "Cool Boarders 3" und "Rally Cross 2" lasten die Playstation gut aus, überraschen aber keinen Spiele-Fan.

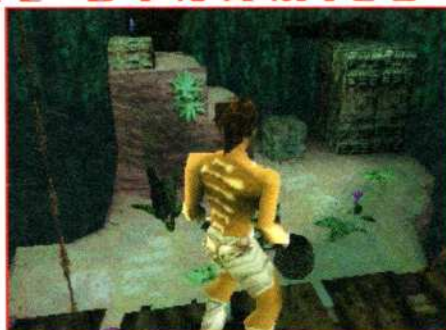
➜ **Playstation-Limit:** Letztes Jahr schockte Sony mit höheren Auflösungen und schnelleren Spielen – dieses Jahr ist die Playstation-Evolution nur mehr unter der Lupe wahrnehmbar.

➜ **PC-Goliath:** Kaum ein Spielehersteller kann sich den 3D-Verlockungen der PC-Hardware entziehen – die nebenbei entwickelte Konsolenversion wirkt im Vergleich dazu erschreckend schwach. Jüngstes Beispiel war "Need for Speed 3" – die PC-Version fährt der (sehr guten) Playstation-Fassung um Meilen davon.

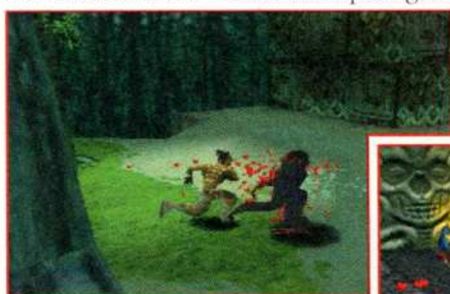
➜ **Lärm macht krank:** Unter dem Motto "Entwickle Gutes und rede laut darüber" verwandelten die Aussteller das Messezentrum in ein akustisches Schlachtfeld. Besonders die Firmen Psygnosis, GT Interactive und der Sega/Power VR-Stand (Aufzählung nicht vollständig) testeten ungerührt, wieviel Dezibel Krach ein ahnungsloser Messebesucher verträgt. Verlierer: Pressesprecher und Journalisten, Gewinner: Ohrenärzte im Großraum Atlanta.

Akuji

CRYSTAL DYNAMICS


Das Tal der kahlen Felsen: Mit der Blick-Option prüft Ihr die Lage.

PS Macht Euch auf eine beschwerliche Reise gefaßt und vergeßt die Nadeln nicht: Mit dem makaber-mysteriösen Voodoo-Abenteuer "Akuji" geht Ihr als seelenloser Krieger auf einen Rachefeldzug gegen Dämonen, die sich – Pech für Euch – mit Magie verdammt gut auskennen: So hüpft Ihr über unsichtbare Plattformen, wehrt Euch gegen fleischgewordene Statuen und plagt Euch mit untoten Stammeshäuptern herum. Zum Glück habt Ihr neben dem Springen auch das Hantieren mit Messer und Speer gelernt. "Akuji" begeistert nicht nur aufgrund der unheimlichen Story: Dank "Gex 3D"-Grafikroutine ist's optisch eine Wucht.

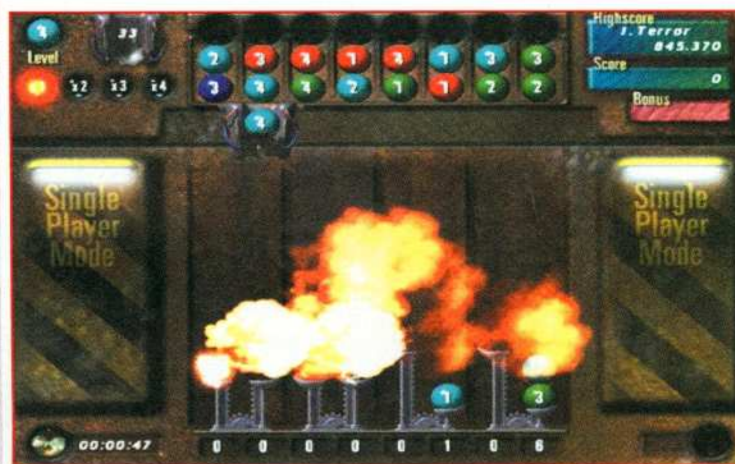


Mit roher Gewalt (links) und Magie (rechts) meuchelt Ihr Euch den Weg durch den Dschungel.

Besonders interessant, da die "Voodoo"-Thematik einen dankbaren Stoff für Videospiele-Abenteuer abgibt...

Swing

SOFTWARE 2000



Bomben helfen beim Abräumen: In Bezug auf Extras läßt sich "Swing" mit dutzendweise Überraschungen nicht lumpen.

PS Der deutsche Entwickler "Software 2000" wagt seine Playstation-Premiere mit dem Tüftelspiel "Swing". Ähnlichkeiten mit anderen Denkspielen sind nicht von der Hand zu weisen: Ihr steuert farbige Bälle in einen Zylinder, auf denen eine Ziffer das Gewicht (von eins bis neun) angibt. Die Zahlen unterscheiden "Swing" von reinen Farbenspielen: Am Zylinder sind vier Waagen angebracht, die je nach Gewicht zu unterschiedlichen Konstellationen führen: Um Euch Platz zu schaffen, solltet Ihr mindestens drei gleichfarbige Bälle nebeneinander anordnen. Zahlreiche Extras und ein Zweispieler-Modus würzen den Knobelspaß, sogar in stockdunkler Umgebung müßt Ihr Euer Gedächtnis beweisen.

Besonders interessant für Spieler mit einer doppelten Ladung Gehirnschmalz: Kein Tüftelspiel fordert soviel Konzentration!

Formel 1 '98

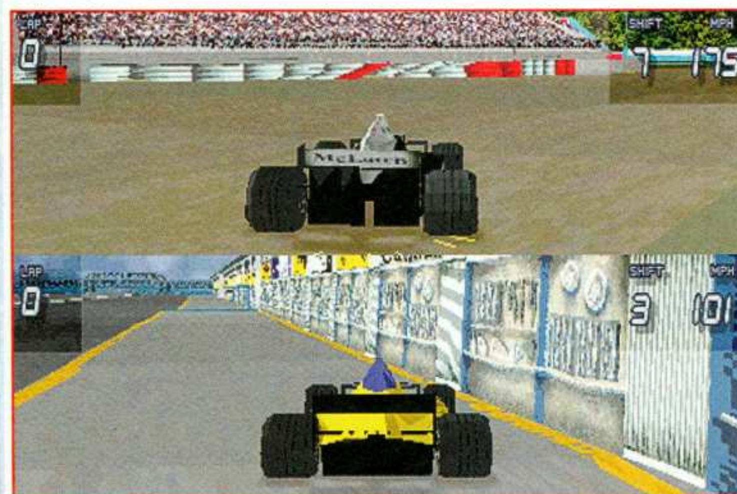
PSYGNOSIS


Die Grafikroutine des 98er-Updates läuft schnell und ruckfrei – allerdings wagt sich bisher kein CPU-Pilot aus der Boxengasse.

PS Wechsel im Psygnosis-Rennstall: Von Bizarre Creations, das die beiden Psygnosis-"Formel 1"-Hits startklar machte, hat sich Psygnosis vor der 98er-Auflage getrennt und das Newcomer-Programmierteam Visual Sciences mit der Entwicklung einer komplett neuen 3D-Routine beauftragt. Noch befindet sich das Spiel in einer frühen Version ohne drängelnde CPU-Fahrer und Streckenwahl. Deutlich zu erkennen allerdings schon jetzt die charakteristischen Neuerungen der diesjährigen Saison. Die Autos wirken schmaler, auf den Reifen sind die Längsrillen erkennbar, die die Haftung mindern – es wird rutschiger auf den Circuits. Auch ein Splitscreen-Modus ist bereits eingebaut, der genau wie der Einzelspieler-Modus ruckfrei läuft. Allerdings müssen in der Endversion knapp 20 andere Autos berechnet werden – wir hoffen, daß "Formel 1 '98" im Gegensatz zu den Vorgängern keine Detailfehler und Stotter-Einlagen aufweist. Schon im Oktober soll "Formel 1 '98" starten, einen Preview lest Ihr in Kürze.



Abflug-Studium aus der Totalen: Am Fahrverhalten wird noch gearbeitet.


Zu zweit kann bisher nur in einer Perspektive gefahren werden. Auch in diesem Modus bleibt die Optik (noch) ohne Ruckeln.

Besonders interessant, da der neue Entwickler die Detail-Schlampereien der Vorgänger hoffentlich beseitigt.

Legacy of Kain 2 - Soul Reaver

CRYSTAL DYNAMICS

PS Das Böse hat gewonnen: Das Land Nosgoth, im Spiel "Legacy of Kain" Schauplatz einer blutigen Racheaktion des Vampirs Kain, ist eine verdorrte, staubige Wüste. Alle Menschen sind tot, die Blutfürsten des allmächtigen Kain herrschen mit eiserner Pranke über die verstreuten Monster des einst blühenden Reiches. Doch das Böse ist zerstritten: Einer der Vize-Vampire, Raziel, entwickelte Flügel, was den dominanten Kain in Rage bringt. Raziel fällt in Ungnade, die Flügel werden ihm abgerissen und er in einen tiefen See versenkt. Raziel überlebt, und seither streunt er als Geächteter durch die Weiten des Landes. Seine Mission: Rache. Er wird Kain und seine verbleibenden fünf Blutfürsten stürzen, und wenn es das letzte ist, was er in seinem untoten Dasein vollbringt...

Im Gegensatz zum 2D-Vorgänger steuert Ihr Raziel bei "Soul Reaver" durch eine beeindruckende Polygonlandschaft. Majestätische Kathedralen ragen in den Himmel, groteske Statuen verfallen, und Ihr erkundet geheimnisvolle Parallelwelten. Um Raziel am Leben zu erhalten, seid Ihr auf der Suche nach Seelen. Da sämtliche Menschen bereits von Kain getötet wurden, tut Ihr Euch an den streunenden Monstern gütlich. Dabei kommt Euch der Rest Eurer Flügel zugute: Durch einen gezielten Sinkflug bringt Ihr Euch in eine überraschende Angriffsposition und pfählt Euer Opfer mit aufrüstbaren Speeren und Stichwaffen. Dann saugt Ihr die Seele der Kreatur tief ein...und haltet Euch damit lebensfähig. Doch Vorsicht: Schon beim Probespiel mit einer sehr frühen Version weichen die Monster behende aus. Später soll es sogar intelligente Wesen geben, die den Spieler in Fallen locken oder nur in der Gruppe attackieren. Neben den fünf Hauptfeinden gilt es natürlich vor allem, den Weg durch die Weiten von Nosgoth zu finden und den furchterregenden Haupt-Vampiren zu trotzen – ohne Euer Kampf-, Schwimm- und Sprunggeschick wird die Herrschaft des Kain ewig währen und seine Schergen für immer regieren...



Statt rechteckiger "Tomb Raider"-Labyrinthe durchstreift Ihr bei "Soul Reaver" architektonische Meisterwerke!





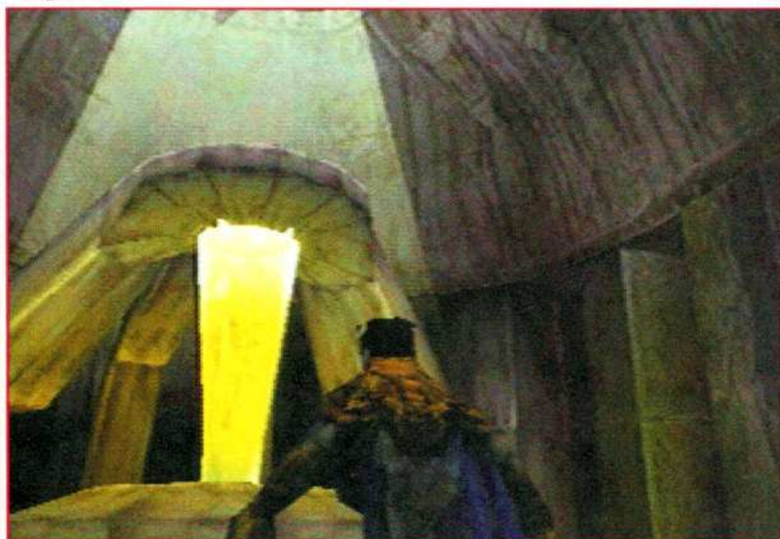
Mit seinen verkümmerten Flügeln schwebt Raziel zu seinem Opfer hinab...





Wohin Ihr auch blickt: Es ist kein Mensch mehr am Leben...





"Soul Reaver" schickt Euch auf eine Entdeckungsreise in eine verlassene, trostlose Welt – im Kampf gegen verkrüppelte Monstrositäten und die fünf Blutfürsten des Kain habt Ihr kaum Zeit, die Kunst vergangener Zeiten zu studieren.

Besonders interessant, da die ruckfreie, stilvolle Grafik Euch in eine düster-gruselige Action-Adventure-Welt eintauchen läßt.



IRGENDWANN PACKT'S JEDEN

SUPER PANG COLLECTION

Seit 9 Jahren erfolgreich in der Spielhalle - jetzt endlich auf der PlayStation!

Auf zur großen Ballonjagd. Hol' Dir die drei abgefahrenen Kultspiele als Sammlung auf einer CD!



"Abseits von Polygon- und FMV-Schnickschnack zeigen die "Pang"-Spiele, dass ein simples, aber durchdachtes Spielkonzept langfristig mehr Spass macht als ein zusammengewürfeltes "Mega-Game".
Martin Gaksch, MANIAC

"Pang"-Trilogie mit Peng-Effekt: Simples Spielprinzip, zeitlos motivierend - gutes Actionspiel mit IQ-Faktor."
Martin Gaksch, MANIAC

"Selten hat eine Sammlung von Automatenklassikern so viel Spass gemacht. Die Pang-Spiele wurden 1:1 umgesetzt."
Michael Martin, BRAVO SCREEN FUN



"Wer das Lesen von Handbüchern verabscheut und nach einem einfachen, spaßigen Spielprinzip im Tetris-Stil sucht, ist bei der Super Pang Collection bestens aufgehoben. Hier wird auch noch echter 2-Player-Spaß ohne lästige gesplittete Bildschirme geboten."
Ralph Karels, VIDEO GAMES



Memory Card 1 block

1 or 2 Players

Im Exklusiv-Vertrieb von



CAPCOM

StarCon

ACCOLADE



Der Weltraum ist zum Ballern da – im Herbst startet mit "StarCon" der grafisch beste "Colony Wars"-Herausforderer

PS Über die sich verzweigende Story, unterschiedliche Rassen und die Aufstiegsmöglichkeiten Eures Charakters hält sich Accolade noch bedeckt – die Grafikroutine allerdings versetzte uns bereits auf der Messe in Erstaunen. Im Gegensatz zu den Vorgängern erwarten Euch bei dieser "Star Control"-Mission Plasmagewitter und Photonen-Dauerfeuer. Über einen Splitscreen kämpft Ihr auch zu zweit gegen die mächtig böse "Allianz".



Außenperspektive oder Cockpit: Beide Ansichten sind möglich.

Besonders interessant, da die Dramatik der Raumschlachten denen von "Colony Wars" in nichts nachsteht.

Croc 2

ARGONAUT





Floßfahrt und ausgedehnte Wanderung: "Croc 2" ist abwechslungsreicher als der Vorgänger.

PS Das kleine Knuddel-Krokodil wirbelte bei seinem ersten Abenteuer mächtig Staub auf, im Herbst geht Croc erneut auf Reise. Zwar war keine spielbare Version am Messestand, dafür konnte man sich per Video einen Einblick in die Welt von "Croc 2" verschaffen: Die ehemals winzig kleinen Hüpfgebiete sind jetzt deutlich größer und von allerlei witzigem Gobbo-Getier bewohnt. Bei einer Floßfahrt muß unser Held geistesgegenwärtig per Schwanzschlag paddelnde Monster abwehren, ausgedehnte Spaziermärsche ersparen Euch außerdem die ständigen Ladesequenzen. Das Spieldesign der Argonaut-Entwicklung blieb identisch: Rettet die geradezu pappsüßen Gobbo-Fellknäuel vor den Klauen ekliger Monster.



Bewährte Talente: Crocs Hintern zertrümmert Kisten.

Besonders interessant, da viele Playstation-Fans die kleinen Spielfelder als Hauptmanko von "Croc" ansahen.

Messiah

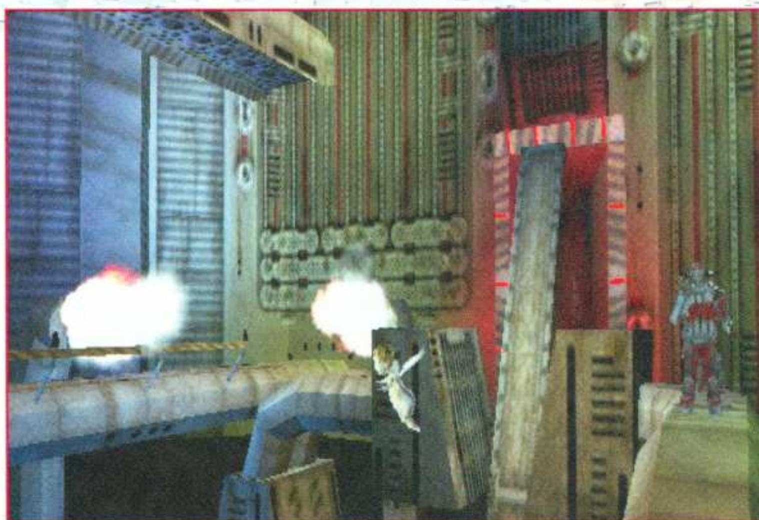
SHINY

PS Viel Zeit läßt sich David Perry's Spielefirma Shiny ("MDK") nicht nur mit dem Playstation-Actionspiel "Wild 9s", sondern auch mit dem 3D-"Messiah". Hier schwebt Ihr buchstäblich an Engelsflügeln durch eine düstere Welt voll mutierter Soldaten und kämpft Euch trickreich den Weg frei. Der Clou des eigentlich schwachen Gabriel ist seine Fähigkeit, in den Körper einer Person zu schlüpfen und dadurch Verwirrung und Tod zu stiften. Die Richtung des Spiels ist vorgegeben, Eure Handlungsmöglichkeiten dagegen nicht: Ihr habt die Wahl, ob Ihr erst mal im Wachraum der Bösewichte mit roher Gewalt aufräumt oder lieber einzelne Soldaten mit List und Tücke entführt. Je besser Ihr die Verhaltensweisen Eurer Gegner kennt, desto schlauer (und grausamer) werden Eure Aktionen: Ihr laßt den eben übernommenen Körper eines Wächters in einem Feuer halb verbrennen, worauf dieser wie von Sinnen flehentlich um Hilfe ruft. Die anrückenden Soldaten bringen Euch samt Opfer arglos ins Lazarett, wo Ihr den halbtoten Wirtskörper dazu benutzt, eine Automatikwaffe zu bedienen – Ihr seht, Euch steht eine ganze Welt voller Aktionsmöglichkeiten offen. Leider war auf der E3 nur die PC-Version spielbar, die Playstation-CD hatte Mr. Perry wohl zuhause vergessen. Immerhin soll diese sämtliche Spielelemente der PC-Fassung bieten und von keinerlei Polygonfehlern geplagt werden – wir sind gespannt.





Bilder der PC-Version, die mit 3D-Karte unglaublich gut aussieht.



Ein Engel auf Abwegen: Nur selten wagt Ihr Euch als Gabriel in die schwerbewachten Techno-Komplexe.





Auf der E3 führte Shiny-Chef David Perry nur die PC-Version vor. Hier (angeblich) Bilder der frühen Playstation-Fassung.

Besonders interessant, da die "Transformer"-Option dem Engel Gabriel teuflische Möglichkeiten eröffnet...

Jackie Chan

MIDWAY



Dramatische Dreharbeiten mit dem dynamischen Jackie: Eure Gegner gönnen Euch keine einzige gelungene Klappe!

PS ...heißt eigentlich "Jackie Chan's Superstunts" und wurde nur am Rande des "blitzenden" Midway-Standes gezeigt. In dieser Mischung aus Prügelspiel und Jump'n'Run steuert Ihr einen detailreich schattierten Jackie durch Dreharbeiten für seinen neuesten Film. Leider wollen Euch Konkurrenzfirmen den Erfolg nicht gönnen, und so schlagen die Prügelknaben plötzlich mit aller Härte zu: Eure Antwort besteht in einigen herzhaften Schwingern in die Weichteile der Angreifer und einer hektischen Flucht über die Kulissendächer. Zu allem Überfluß sind die Feuerleitern angesägt und zwingen Euch zu wagemutigen Hüpfmanövern. Grafisch macht die Action-Farce mit comichaften Akteuren und effektvoller Schattierung einen humoristisch-perfekten Eindruck.

Besonders interessant, da in diesem Prügelspiel ausnahmsweise Humor und nicht Gewalt Trumpf ist.

SEGAS TRAUM

Dreamcast - Kurzauftritt in Atlanta

Auch wenn Segas neue Traumkonsole nicht offiziell auf der Messe gezeigt wurde, durfte man hinter verschlossenen Türen einen Prototypen in Augenschein nehmen. Allerdings waren die Infos weit spärlicher als bei der groß angelegten Japan-Präsentation (ausführlicher Bericht ab Seite 8).

Die US-Veröffentlichung wurde ebenso wie der Europa-Start auf Herbst '98 terminiert ("auf jeden Fall unter 400 Mark"), mit Acclaim, Fox, Midway, Shiny und Electronic Arts sichern eine Handvoll prominente US-Entwickler ihre Unterstützung zu. Es ist damit zu rechnen, daß die genannten Firmen weniger Originalprogramme für das Dreamcast basteln, sondern eher erfolgreiche PC-Spiele umsetzen bzw. aufmotzen. Auch Ubi-Softs herausragendes PC-Rennspiel "F1 Racing Simulation" zählt zu den heißesten Anwärtern für eine Dreamcast-Konvertierung. Hoffentlich geben sich die Software-Firmen Mühe und belassen es nicht bei mehr oder weniger lieblosen Adaptionen ihrer PC-Titel.

Die Zeit indes ist reif für eine neue Konsolengeneration, das zeigte die Messe schon überdeutlich: Kamen die Besucher bei den neuesten 3D-Wunderwerken auf hochgezüchteten PCs ins Staunen, reichte es bei den meisten Playstation- und Nintendo-Werken nur für ein seichtes "Auf Konsole gar nicht übel". Tatsache ist: Der PC eilt den aktuellen 32- und 64-Bittern grafisch so weit voraus, daß selbst Überstunden in den Konsolen-Entwicklungsabteilungen vergeblich sind. Inwieweit die protzigen PC-Titel auch Spaß machen, steht natürlich auf einem anderen Blatt...

Silicon Valley

TAKE TWO



Als Roboter EVO könnt Ihr über die mühsame Evolution nur lachen: Dank Super-CPU schlüpft Ihr beliebig in Cyber-Lebewesen der 50 Welten. Als Maus zwängt Ihr Euch durch kleine Mauerritzen, im Hundefell hütet Ihr Schafe, als Biene surrt Ihr himmelwärts. Leider könnt Ihr erst in einen anderen Körper schlüpfen, wenn Ihr Euer Gegenüber betäubt habt. Also ballert Ihr mit Raketen auf den Feind und trottet (als Schildkröte) ungerührt auf einen Eisbären zu: Schließlich bietet der Panzer genügend Schutz! Die Mischung aus Hüpf- und Denkspiel fast fertig und wird bei DMA Design in England entwickelt – seit nunmehr drei Jahren!



Die kälteste der 50 "Silicon Valley"-Ebenen führt Euch in's ewige Eis.





Mit Mumm durch den Plattformwald: Als personifizierter Intelligenzchip kapert Ihr Tiere.

Besonders interessant für angehende Formwandler: Ihr wechselt die Körper wie andere Spieler das T-Shirt.

Wild 9s

SHINY





Wex in Aktion: Mit dem Universalstrahler schnappt Ihr Eure Fantasie-Feinde und bugsiert sie an unangenehme Orte.



Mit gehöriger Verspätung wirft David Perrys Superheld Wex den Traktorstrahl an und spurtet in ein zauberhaftes 3D-Jump'n'Run. Ähnlich wie in Namcos "Klonoa" folgt Ihr auch hier einem verschlungenen, aber vorgegebenen Pfad durch fantastische Welten. Auf einer Raumkolonie rennt Ihr durch gefährliche Technik-Szenarios und nutzt Euren Strahler, um Kisten zu zerballern oder festzuhalten. Habt Ihr ein Objekt im Griff, bugsiert Ihr es an die gewünschte Stelle: Plärrende Gegner werden inmitten eines Riesenuhrwerks malträtiert, Kisten dagegen formen (richtig zusammengesetzt) eine Treppe. Die Messeversion ist mit verschwenderischen Animationen grafisch hervorragend war eines der amüsantesten Playstation-Spiele.



Wax macht kurzen Prozeß: Jedes Hindernis laßt Ihr in Flammen aufgehen.

Besonders interessant, da Ihr Eure Gegner per Traktor-Strahl auf fiese Art und Weise foltern könnt.

Alien Resurrection

FOX INTERACTIVE



Fox reanimiert seine Alien-Lizenz. Nach dem Ego-Shooter "Alien Trilogy", der bei Probe entwickelt wurde, ist für die "Resurrection" nun die englische Spielschmiede Argonaut ("Croc") verantwortlich.

Damit der böse Dr. Wren seine possierlichen Alien-Mutationen nicht zur Erde schickt, spürt Ihr in 13 verschachtelten Abschnitten dem verrückten Wissenschaftler auf den Zahn und vernichtet das gesamte Alien-Erbmaterial. Als Ripley "Croft" oder einer von vier weiteren Charakteren pirscht Ihr auf der Raumstation Auriga über Stahlträger, erforscht düstere Korridore und müht Euch per Notleiter in höhere Stockwerke. Euer Held ist dabei stets sichtbar – mal von der Seite, dann wieder von hinten. Die sabbernden Viecher lassen sich nicht lange bitten und kündigen sich mit markerschütterndem Gekreische an: Meist im Rudel stürzen sich die Beißer auf Euch und zwingen Euch zu Dauerfeuer und Rückzug. Im Gegensatz zu anderen Spielen aus der "Third Person"-Perspektive bleibt die Kamera hier nicht hinter Eurer Spielfigur, sondern folgt quasi auf Schienen Eurem Vormarsch. So erkennt Ihr die Bereiche vor Euch mal früher oder auch erst in letzter Sekunde – vorsichtiges Manövrieren und zielgenaue MP-Salven sind der Schlüssel zum Überleben.

Habt Ihr Probleme bei der Orientierung und den Missionszielen, hilft Euch der omnipräsente Sprachcomputer "Father" akustisch auf den rechten Weg zurück und erklärt die Lage. Bei zu großen Alien-Aufmärschen sprengt Ihr kurzerhand ganze Korridore, um nicht überrannt zu werden.



Da ist guter Rat teuer: Aliens kennen kein Tempolimit.





Kaum ein Abschnitt der Raumbasis ist vor den Krabbelviechern sicher: Die Kamera bleibt nicht hinter Euch, sondern läuft auf Schienen.



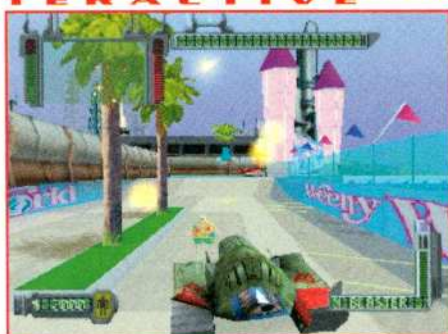
Haarige Situation für Ripley: Wer nicht aufpaßt, wird zum Dinner eines Alien-Pärchens und muß ordentlich bluten!

Besonders interessant, da die mehrstöckigen Komplexe zu umsichtigem Vorgehen zwingen: Hinter jeder Ecke lauern die Biester!

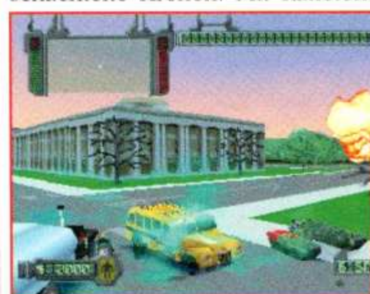
Rogue's Trip

GT INTERACTIVE

Die "Twisted Metal"-Entwickler bleiben auch nach der Angliederung an GT Interactive dem Action-Genre treu. Hinter dem Titel "Rogue's Trip" verbirgt sich nicht etwa ein klassisches Rennspiel, sondern eine aufgebohrte "Twisted Metal"-Variante, die Euch zum Asphalt-Teminator mit der Lizenz zum Verschrotten macht. Ihr klettert in gut zehn verrückte Untersätze wie Panzerwagen oder Schnellimbiss-Mobile und kurvt nach Belieben durch Stadtzentren und verschachtelte Arenen. Mit Raketenwerfer, Flammenstrahl und Minen rückt Ihr den Gegnern und Boss-Vehikeln zu Leibe – selbst unschuldige Passanten fangen Feuer!



Pech: Wer nicht rechtzeitig hinter die Absperrung hechtet, wird plattgewalzt...





Sightseeing: Explosionen an der Stadthalle (links) oder ein Besuch bei der Sphinx (rechts).

Besonders interessant, da die grenzenlose Zerstörung selbst bei majestätischen Sehenswürdigkeiten nicht endet.

Wipeout 64

PSYGNOSIS





Wenig Unterschiede zu den 32-Bit-Originalen: "Wipeout 64" hat in der Messeversion noch mit technischen Problemen zu kämpfen.



Überraschenderweise war Psygnosis' erster Nintendo-Titel "Wipeout 64" schon spielbar. Wer große Neuerungen erwartet, wurde schnell auf den Boden der 64-Bit-Tatsachen zurückgeholt: Weder grafisch noch spielerisch gibt's bisher große Unterschiede zum 32-Bit-Vorbild. Technisch läßt das Vorab-Modul wenig Platz für Begeisterungsstürme: Neben gelegentlichen Rucklern fällt vor allem das "Zeichnen" des Kursumfeldes unangenehm auf. Da Produktmanager Clemens Wangerin aber auf den frühen Stand des Projektes verwies, hoffen wir auf eine zumindest steuerungstechnisch hervorragende Umsetzung: Dank Analogstick läßt es sich rasant und gefühlvoll durch die Achterbahnen schweben.

Besonders interessant, da "Wipeout" ein Playstation-Klassiker ist: Kann Psygnosis die Nintendo-Version verbessern?

Knockout Kings

ELECTRONIC ARTS



Uppercut-Angriff: Mächtige Polygon-Akteure liefern sich trickreiche Boxkämpfe – die Steuerung stimmt!

Einige Meter vor dem E3-Gebäude kündete ein EA-Plakat von schier unglaublichen Vorfällen: Am ersten Messetag sollte es beim "Havoc in Hotlanta" zum "Live Boxing" kommen! Keine geringeren als Oscar de la Hoya und "Sugar" Ray Leonard wurden nachmittags in den Mini-Ring am EA-Stand gelotst, um sich ordentlich zu verprügeln. Wer sich jetzt fragt, was das Ganze mit Videospielen zu tun hat, sei beruhigt: Die beiden Boxprofis schwangen nur am Playstation-Pad die Fäuste, um den 32-Bit-Titel "Knockout Kings" zu promoten. Allerdings waren die beiden auch als Motion-Capture-Akteure bei der Entwicklung des Spiels beteiligt. Neben den beiden Stars schlüpft Ihr in dieser Simulation auch in die Handschuhe von Größen wie Muhammad Ali, Sonny Liston, Leon Spinks oder Marvin "Marvellous" Hagler. Stil, Kraft, Größe Schnelligkeit und Reichweite jedes Boxers sind in der Datenbank erfaßt und konfrontieren Euch mit den Überlebensfragen jedes Boxkampfes: Wieviele Schläge kann ich punchen, ohne daß mir die Puste ausgeht? Mit welchen Schrittfolgen entgehe ich am besten den schmerzhaften Körpertreffern des Gegners? Und vor allem: Mit welcher Schlagkombination öffne ich die Deckung, um Wirkungstreffer zu erzielen? Grafisch schlägt "Knockout Kings" den Konkurrenten "Victory Boxing" und andere 32-Bit-Gegner schon in der ersten Runde. Übrigens – "Sugar" gewann den Vergleichskampf in der Messehalle klar nach Punkten...





Nahkampf: Eine ganze Reihe Original-Boxer steht zur Wahl.



Zoom aus dem Ring zur Action: Mit blindwütigen Haudrauf-Aktionen sehen selbst austrainierte Boxer bald Sternchen...

Besonders interessant, da die Polygon-Riesen überzeugender agieren als (zur Zeit) die deutschen Boxstars.

Cool Boarders 3

SONY



Schafft Sony den "1080"? Mit "Cool Boarders 3" setzt man auf eine neuentwickelte Grafkroutine mit weniger Polygonfehler.

PS Alles neu macht die E3: Damit die Snowboard-Freaks zum drittenmal den Geldbeutel schwingen, schrieb man in den USA (die Vorgänger entstanden bei UEP in Japan) flugs eine neue 3D-Routine und spendierte einen Link-Modus – außerdem dürfen andere Fahrer jetzt nicht nur überholt, sondern gleich ganz von der Piste geprügelt werden.

Auf den Brettern der "Cool Boarders 3"-Sponsoren Burton, Quick Silver und Swatch rast Ihr zum Sieg. Sechs neue Disziplinen sorgen für Abwechslung beim Extremsporteln, immerhin 36 Kurse sollen in der fertigen Version enthalten sein. Bereits in einer der nächsten MAN!ACs fahren wir das Spektakel probe.

Besonders interessant, da bis auf den Namen alle Elemente einer Generalüberholung unterzogen wurden.

NBA Jam '99

ACCLAIM





Superhohe Auflösung: Vergeßt die früheren Arcade-"Jams", denn jetzt wird nur mehr realistisch gespielt!



N64 It's Dunktime! Mit "NBA Jam '99" will Acclaim einen Weg in die Welt der seriösen Basketballspiele ebnen. Die hochauflösende Grafik stammt aus dem Baseball-Highlight "NFL Quarterback Club '99"; und da der Titel bei Iguana in den USA entsteht, werden technische Probleme am runden Tisch der beiden Teams geklärt. Ein gewagtes Spiel ist allerdings die Namensgebung: Die herumdümpelnde "NBA Jam"-Lizenz soll dieser Hardcore-Simulation zur Bekanntheit verhelfen und den verunglückten Vorgänger "NBA Jam Extreme" vergessen machen.

Bei der Vorführung am Messestand begeisterte uns die enorm detaillierte Optik, die auf dem N64 konkurrenzlos ist: Nicht umsonst meinte ein Iguana-Mitarbeiter "Schau' Dir drüben bei Nintendo mal 'Courtside' an – dagegen sieht unsere Grafikroutine fast wie eine TV-Übertragung aus!" Wir machten die Probe auf's Exempel: "Jam" ist klar besser und könnte tatsächlich neue Sportspiel-Maßstäbe auf dem N64 setzen. Leider durften wir die Alpha-Version nicht probespielen, weil noch keine Spieler-Intelligenz eingebaut war – "Jam" hat das Zeug, die NBA-Tabellenführung zu übernehmen.

Besonders interessant, da das neue "Jam" deutlich simulationslastiger ist und mit hoher Grafikauflösung beeindruckt.

Test Drive 5

ACCOLADE



Optisch bestechend und enorm flott: "Test Drive 5" läßt den Vorgänger wie eine Fingerübung erscheinen.



PS Der Kampf der Giganten geht weiter: Mit ähnlichen Spielkonzepten (berühmte Autos gegen Cops aus aller Welt) und bemerkenswerter Technologie fahren "Need for Speed" und "Test Drive" auf der Playstation um die Wette. Die neue Variante der Accolade-Serie protzt mit immensen Erweiterungen: So steht jetzt ein Fuhrpark von 28 Nobelfahrzeugen zur Verfügung, um in der Innen- oder Außenperspektive die Reifen quietschen zu lassen. Die Anzahl der Kurse wurde auf 17 gleich verdreifacht. Sämtliche Strecken werden nicht wie bei anderen Rennspielen komplett in den Playstation-Speicher geladen, sondern "gestreamt". Die Vorzüge dieser Technik sind kilometerlange, abwechslungsreiche Landstraßen, dicht bebaute Städte und (als Neuheit) Abzweigungen, die Euch entscheidende Sekunden bringen. Der Technik-Bonus wirkt, sobald Ihr das Pad in die Hand nehmt: Im Gegensatz zum Vorgänger flitzt Ihr mit vollem Karacho durch die Straßen, ohne daß Euch Ruckler oder Verzögerungen stören.





"Environment Mapping" sorgt für Spiegelungen an der Heckscheibe.

Einen neuen Modus gibt's natürlich auch: In Anlehnung an den "Hot Pursuit"-Modus bei "Need for Speed 3" rast Ihr jetzt in getunten Streifenwagen flüchtigen Gesetzesbrechern hinterher und drängt diese in einer harten Straßenschlacht in die Absperrung. Daß zeitgemäße Extras wie Nachtfahrten mit Echtzeit-Scheinwerfern, zerstörbare Straßensperren und wechselnde Wetterbedingungen simuliert werden, versteht sich fast von selbst: "Test Drive 5" spielte sich hervorragend und läßt auf ein spannendes Duell mit den "Need for Speed"-Piloten hoffen.





Ein hartes Geschäft: Selbst bei Nacht und im heftigen Regen kämpfen die Nobelraser um wertvolle Ligapunkte.

Besonders interessant, da Ihr jetzt auch mal im Cockpit eines Streifenwagens Platz nehmt und Outlaws jagt!

Body Harvest

DMA DESIGN



Wenn Ihr bei "Body Harvest" das Pad in die Hand nehmt, hat die Menschheit den Krieg gegen ihre außerirdischen Feinde längst verloren. Die brutalen, bis zu zwanzig Meter großen Käfer "ernten" durch ihre Klauen menschliche Körper, um Energie zum Ausbrüten ihres Nachwuchses zu erhalten. Per Zeitmaschine reist Ihr aus der Zukunft in die Epochen 1916, 1941, 1966 und 1991, um den Widerstand aufflammen zu lassen: Dieses Mal sollen die Invasoren durch Sabotageakte, offene Schlachten und mühsam gelegte Fallen aufgehalten werden. Dabei seid Ihr auf Euch allein gestellt: Als Polygon-Soldat bewegt Ihr Euch durch verwüstete Städte und Landstriche, schnappt in Unterhaltungen mit Überlebenden wichtige Hinweise auf und nutzt betriebsbereite Autos, Laster und Kriegsgerät für Eure Mission. Dabei werdet Ihr jedoch regelmäßig jäh gestört: Riesenkäfer materialisieren sich dutzendfach auf dem Kampfgebiet, ernten flüchtende Menschen und zerstören Gebäude. Je nach gekapertem Fahrzeug leistet Ihr mit MG und Geschützen erbitterten Widerstand oder hetzt ins Hinterland, um Munition und Waffen zu organisieren. Habt Ihr alle vier Zonen gesäubert, findet Ihr Euch in einer Alternativ-Gegenwart wieder und wagt den Sprung auf den Heimatplaneten der Aliens: Im Jahr 2046 kämpft Ihr auf fremdem Boden eine finale Schlacht für das Überleben der Menschheit.





Je nach Zeitzone erbeutet Ihr Flugzeuge oder andere Vehikel



Flucht ist die beste Verteidigung: Erst mit einem Panzer oder LKW könnt Ihr die krabbelnde Übermacht in Schach halten.





Für kleinere Rätsel und Sprengaufgaben klettert Ihr meist zu Fuß durch die Szenerie. Seid vor Überraschungsattacken auf der Hut!

Besonders interessant, da die Atmosphäre des Action-Adventures durch bedrohliche Käfer unglaublich schaurig wirkt.

N2O

GREMLIN



Bleiben wir nach den harten "Body Harvest"-Anschlägen gleich in der Insektenwelt: Auch bei "Nitrousoxide" ("N2O") betrachten furchterregende Insektenwesen die Menschheit lediglich als Snack und nicht als Lebensform. Lange Vorreden und Fußmärsche spart Ihr Euch gänzlich und rast gleich mit Eurem Jäger in die tunnelförmigen Brutstätten der Aliens. Ihr kommt noch rechtzeitig: Viele der Eier platzen gerade auf und fördern ekelerregende Käfer, Larven und Ameisen zutage. Feuer frei: Mit einem Strom an effektreichen Laserprojektilen zerstückelt Ihr die aufgeschreckten Wesen und pendelt bei Beschuß nach links oder rechts. Der Höllenritt wird dank eines Effektgewitters zu einem hypnotischen Spektakel: Egal ob Ihr in einer engen Röhre dahinballert oder eine ebene Bahn freies Schußfeld bietet, jedes noch so kleine Projektil wirft einen eigenen Schatten und führt zu einer Intensität, wie sie bisher noch kein Actionspiel erreicht hat. Dabei wechseln helle Abschnitte stets mit dunklen Korridoren, die nur durch Eure Schuß-Stakkatos erleuchtet werden und Euch so zu größter Vorsicht zwingen. Wird Euch die Jagd zu schnell, bremst Ihr per Zeigefingertaste kurz ab – zur Strafe schießt Ihr prompt mit einem Extra-Boost wieder zur regulären Position zurück.

In den über 30 futuristischen Trassen vernichtet Ihr nicht nur Aliens, sondern haltet auch Ausschau nach Waffenextras und Punkte-Multiplikatoren: Natürlich ist bei "N2O" der finale Boss Euer Hauptziel, doch Eure Leistungen vergleicht Ihr auf die gute alte Art per Highscore mit Euren Kumpels. Ein packender Zweispieler-Modus ist ebenfalls dabei: Ihr rast Seite an Seite mit Eurem Freund über die Ballerstraße und kämpft gegen besonders dicke Brummer wie Spinnen und aggressive Fliegen.



Auf Zack mit Laserfeuer und Smart-Bomben: Nonstop-Action!



Unglaubliches Lasergewitter auf dem Polygon-Highway: Achtet auf Power-Ups und punkteträchtige Bonusziele.





Playstation-Actionfans erinnern sich an das ähnliche "Nanotek Warrior": In der Hektik lenkt Ihr nur noch instinktiv...

Besonders interessant, da packende Actionspiele noch immer Mangelware sind.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 98


All Star Tennis '99


Attack of the Saucerman


Battletanx


Big Air


Bottom of the 9th '99


Brunswick Pro Bowling


Buggy


Bust a Groove


Capcom Gen. 2


Capcom Gen. GnG


Capcom Gen. SF


Castlevania 3D


Darkstalkers 3


Dead Unity

Alle Spiele-Neuhe

Titel	Hersteller	System	Anmerkung	Termin
360	Cryo	PS	Dieses Actionspiel wurde zur E3 erst angekündigt, nähere Informationen gab's aber noch nicht.	4. Quartal
Abe's Exoddus	GT Interactive	PS	Bericht in MAN!AC 7/98	3. Quartal
Actua Golf 3	Gremlin	PS	Verbessertes Sportspiel-Update der Gremlin-Serie. Grafisch nur unwesentlich detaillierter als Teil 2, angeblich mit mehreren neuen Plätzen. Wird auf der ECTS näher vorgestellt.	4. Quartal
Actua Soccer 3	Gremlin	PS	Eine frühe Version wurde hinter verschlossenen Türen gezeigt – selbst die Auflösung ist noch nicht festgelegt. "Actua 3" wird im Herbst den Kampf gegen "FIFA" aufnehmen.	4. Quartal
Air Boardin' USA	Ascii	N64	Man vermische Skate- und Snowboarding und erhält "Air Boardin' USA". Funsport-Wettbewerb mit acht Charakteren und über 80 Tricks – cool man!	3. Quartal
Akuji	Crystal Dynamics	PS	Bericht auf Seite 39	4. Quartal
Alien Resurrection	Fox Interactive	PS	Bericht auf Seite 44	3. Quartal
All Star Baseball '99	Acclaim	N64	MLB-Lizenz, authentische 3D-Stadien, lebensechte Motion-Capture-Animationen und hochauflösende Grafik sorgen für einen optischen und spielerischen Leckerbissen.	2. Quartal
All Star Tennis '99	Ubisoft	PS	Der neueste Streich der "Tennis Arena"-Entwickler protzt mit einer Handvoll Topspieler-Lizenzen: Chang & Co. sollen das realistischer gewordene Filzball-Drama optimal vermarkten.	3. Quartal
Apocalypse	Activision	PS	Bericht auf Seite 35	4. Quartal
Army Men	3DO	PS	Sie sind hart, sie sind gut ausgebildet – und sie sind aus Plastik. Flottes 3D-Actionspiel mit grünen Spielzeugsoldaten, die auch vor Handgranateneinsatz nicht zurückschrecken.	4. Quartal
Asteroids	Activision	PS	Bericht auf Seite 30	3. Quartal
Atlantis	Cryo	PS	Cryo läßt es sich nicht nehmen, das ladeintensive Abenteuer-spiel auch für die Playstation umzusetzen. Im zähen Dialog mit starren Protagonisten leidet der Rätselspaß.	3. Quartal
Attack of the Saucerman!	Psygnosis	PS	3D-Schießspiel mit hampelnden Alien-Sprites: Rennt durch ein wuselndes 3D-Gebiet und nutzt Euren Toaster-Laser, um wieder in die Heimat zu entwischen.	1999
B-Movie	GT Interactive	PS	Bericht in MAN!AC 7/98	3. Quartal
Backstreet Billards	Ascii	PS	Die Billard-Simulation ist kein reines Pool-Spiel, sondern wurde in ein Action-Adventure eingebettet. Verschiedene Lokalitäten und Dutzende Spielmodi sorgen für Spannung.	4. Quartal
Bass Landing	Ascii	PS	Noch eine Angel-Simulation für die USA: Der virtuelle Fischfang wird in Japan entwickelt, findet an verschiedenen Polygon-Seen statt und unterstützt den Dual-Shock-Controller.	1999
Bass Master Classic	THQ	PS	Angelsimulation mit Video-Gewässern: Auf den ersten Blick beeindruckt die ruhige Naturlandschaft; wer sich genug entspannt hat, hängt zusätzlich den Köder in den Bach.	4. Quartal
Battletanx	3DO	N64	Simpler, aber spaßiger Panzerkampf in einer flachen Großstadt: Als Fahnen dienen vollbusige Mädels; habt Ihr die Faxen dicke, zündet Ihr eine Mini-Kernwaffe und legt die City in Trümmer.	4. Quartal
Big Air	Accolade	PS	Noch ein Snowboard-Spiel: "Big Air" kann die Nintendio-Referenz "1080" nicht schlagen, sieht aber nach einem respektablen Trickspektakel aus.	3. Quartal
Blues Brothers 2000	Titus	N64, PS	Wie schon der "BB"-Vorgänger wird auch das neueste Landis-Blueswerk versoftet. Hoffentlich springt mehr als ein halbgares Hüpfspiel 'raus... zu sehen gab's noch nichts.	1999
Body Harvest	Gremlin	N64	Bericht auf Seite 47	4. Quartal
Bottom of the 9th '99	Konami	PS	Die technisch starke Baseball-Simulation wird nicht in Deutschland erscheinen. Der US-Import läßt zwei Spieler auf den Platz und zeigt über 800 MLBA-Profis.	4. Quartal
Brave Fencer Musashiden	Square	PS	Bericht in MAN!AC 7/98	4. Quartal
Brigandine	Atlus	PS	Das japanisch-stämmige Strategiespiel orientiert sich spiele-risch an "Ogre Battle" und "Dragon Force". 3D-Kämpfe und eine ausgereifte Fantasy-Story zeichnen den Titel aus.	4. Quartal
Brunswick Pro Bowling	THQ	PS	Diese Bowling-Simulation basiert auf dem spröden "Ten Pin Alley", kann aber mit feinerer Kegel-Optik und einfacherer Steuerung aufwarten. Spaßig!	4. Quartal
Buck Bumble	Ubisoft	N64	Bericht in MAN!AC 6/98	4. Quartal
Buggy	Gremlin	PS	Rasantes Berg- und Tal-Spektakel mit komplizierter Oberwelt-Architektur: Nur durch konsequentes Tore-Durchfahren sichert Ihr Euch einen leistungsfähigen Mini-Flitzer.	3. Quartal
Bugs Bunny: Lost in Time	Infogrames	PS	Die "Looney Tunes" schwärmen auf allen Konsolen aus: Auf der Messe konnte leider noch kein Blick auf die Löffel des schlagfertigen Hasen geworfen werden.	1999
Bushido Blade 2	Square	PS	Die Japan-Version haben wir bereits in MAN!AC 5/98 mit 86% Spielspaß getestet. Leider ist nicht geklärt, ob und wann eine PAL-Fassung erscheint.	4. Quartal
Bust a Groove	Sony/Enix	PS	Mischung aus "Spice World" und "Parappa the Rapper": Laßt gelenkige Polygon-Tänzer via Joypad zum Takt der Musik herumhampeln.	3. Quartal
C-The Contra Adventure	Konami	PS	Bericht auf Seite 34	4. Quartal
Capcom Generation 2	Capcom	PS	Spielesammlung mit drei 80er-Jahre-Ballerspielen, darunter das Original-"1943" sowie die "Enhanced"-Version. Bonus: Hinter-grundinfos, Designskizzen, Poster-Motive.	4. Quartal
Capcom Generation GnG	Capcom	PS	Spielesammlung mit "Ghosts'n'Goblins", "Ghouls'n'Ghosts" (Aracde-Versionen) sowie "Super Ghouls'n'Ghosts" (Super NES). Bonus: Hintergrundinfos wie Designskizzen und Poster-Motive.	4. Quartal
Capcom Generation SF	Capcom	PS	Spielesammlung mit "Street Fighter 2", "Street Fighter 2 CE" und "Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting" mit Hintergrundmaterial wie Designskizzen und Poster-Motiven.	4. Quartal
Castlevania 3D	Konami	N64	Spektakuläre 3D-Wiedergeburt des Vampirjägers. Wurde leider nur als Video gezeigt, die erste spielbare Version erwarten wir fürdie herbstliche Nintendo-Show in Japan.	1999
Chaos	Ubisoft	PS	Ego-Ballerspiel mit verwegener Story: Kämpft als Gabriel Cain mit modernster Waffentechnik gegen Fuchswesen. Leider noch keine spielbare Version auf der Messe.	1999
Charlie Blasts Challenge	Kemco	N64	Comic-Spiel für die Jüngsten unter den N64-Besitzern. Kemco-Mitarbeiter blockten mit Bemerkungen wie "zu früh für Details" ab.	4. Quartal
Chopper Attack	Midway	N64	US-Version des Japan-Imports "Wild Choppers", der in MAN!AC 2/98 getestet wurde. In den USA wird die Randale von Midway vertrieben, in Europa dementsprechend von GT.	3. Quartal
Clock Tower 2	Ascii	PS	Der erste Teil des Horror-Adventures wurde in Deutschland veröffentlicht (MAN!AC 2/98), die Fortsetzung sieht besser aus und orientiert sich spielerisch am Vorgänger.	4. Quartal

...eiten im Überblick

Titel	Hersteller	System	Anmerkung	Termin
Colony Wars Vengeance	Psygnosis	PS	Bericht in MAN!AC 6/98	4. Quartal
Command & Conquer	Virgin/ Nintendo	N64	Westwood entwickelt eine exklusive 64-Bit-Version ihres preisgekrönten Echtzeit-Strategiespiels. Nicht nur die Missionen sollen sich von den PC- und Playstation-Vorbildern unterscheiden.	1999
Constructor	Acclaim	PS	Erneut gab es keine Playstation-Version des ambitionierten Planer-Spiels zu sehen. Erwartet ein abgespecktes PC-Strategiespiel, bei dem Ihr Eure Bauvorhaben realisiert.	3. Quartal
Cool Boarders 3	Sony	PS	Bericht auf Seite 46	4. Quartal
Crash Bandicoot Warped	Sony	PS	Bericht auf Seite 31	4. Quartal
Crime Killer	Acclaim	PS	Die superschnelle Verfolgungsjagd durch eine nächtliche Sci-Fi-Metropole ist mittlerweile fast fertiggestellt und wird laut Interplay in der nächsten MAN!AC testbar sein.	2. Quartal
Croc 2	Fox Interactive	PS	Bericht auf Seite 42	4. Quartal
Darkstalkers 3	Capcom	PS	Der übliche Fortsetzungswahn bei Capcom: Teil 3 bietet 18 Kämpfer (davon vier brandneue) und drei Spielmodi (Training, Versus und Visual Story).	3. Quartal
Dead Unity	THQ	PS	Stimmungsvoller Kometen-Thriller in bewährter "RE"-Bauweise: Als ein Brocken Weltraumgestein auf der Erde einschlägt, beginnen seltsame Vorfälle...	4. Quartal
Devil Dice	THQ	PS	Zu diesem frisch erworbenen Titel konnte selbst der THQ-Sprecher noch keine Aussgae treffen – wir tippen auf die US-Fassung der Sony-Tüftelei "Xi".	4. Quartal
Dodgem Arena	Acclaim	PS	B-Titel aus dem hinteren Teil des Acclaim-Katalogs: Eine Vorversion aus dem Frühjahr '97 ließ wenig gutes erahnen, auf der Messe wurde der Titel nicht gezeigt.	3. Quartal
Dolphin's Dream	Konami	PS	Unterwasser-Action-Adventure: Ihr habt nur noch für zehn Minuten Sauerstoff und seid in einem 1940 gesunkenen Schiff gefangen. Wie bekommt Ihr nur die ganzen Schätze an Land?	4. Quartal
Dragonflight	Grolier	PS	Fantasy-Abenteuer aus der Isometrik-Perspektive: In diesem Rollenspiel nach einem Roman von Anne McCaffrey killt Ihr grüne Drachen und organisiert die Habe in 16 Hosentaschen.	4. Quartal
Dreams to Reality	Cryo	PS	Playstation-Umsetzung eines gewagten PC-Fantasyspiels: Gleitet durch fantasievolle Polygonlandschaften. Eine spielbare Version stellen wir Euch in der nächsten MAN!AC vor.	3. Quartal
Duck Dodgers in the 3rd 1/2 Dem.	Infogrames	N64	Sorry, folks, we're top secret: Der Schleier über diese Tunes-Umsetzung wird erst in einigen Wochen gelüftet. Soll angeblich auch für das 64DD erscheinen.	1999
Earthworm Jim 3D	Interplay	N64, PS	Auf der Messe zeigte sich Cartoon-Wurm Jim in einer technisch miserablen Verfassung: Trollt durch Jims Gehirnwindungen und findet den Weg zur geistigen Normalität zurück.	3. Quartal
Eliminator	Psygnosis	PS	3D-Action in bewährter Psygnosis-Qualität: Als miesgelaunter Kriegsgefangener flieht Ihr in einem Gleiter mit eingebauter Zeitbombe. Auf der Messe nicht spielbar.	4. Quartal
Expendable	Rage	PS	Bericht auf Seite 36	4. Quartal
F-Zero X	Nintendo	N64	Bericht auf Seite 35	3. Quartal
F1 Racing Simulation	Ubisoft	N64, PS	Die mit Spannung erwartete Konsolenversion des realistischen Formel-1-Rennspiels wurde auf der E3 noch nicht gezeigt – die Entwickler arbeiten unter Hochdruck.	4. Quartal
F1 World Grand Prix	Videosystem/ Nintendo	N64	Interessantes Formel-1-Rennspiel, entwickelt von den "Pilotwings"-Codern Paradigm. Technisch ordentlich, wahrscheinlich mit den Teams und Fahrern der Saison 1998.	4. Quartal
Fifth Element	Sony/Kalisto	PS	Verspätete Filmumsetzung von "Das fünfte Element": Das Action-Adventure basiert auf der Grafikroutine von "Niughtmare Creatures", ist aber weit weniger gruselig.	4. Quartal
Fighting Force 64	Eidos	N64	Originalgetreue Umsetzung der Playstation-Klopperei, die technisch dem Original ähnelt. Interessant, da erster Prügel-Scroller fürs Nintendo 64.	4. Quartal
Flying Dragon	Crave/Natsume	N64	...ist die englischsprachige Version des seltsamen, aber spannenden Japano-Prüglers "Hiryu No Ken Twin", der in MAN!AC 3/98 getestet wurde.	3. Quartal
Formel 1 '98	Psygnosis	PS	Bericht auf Seite 39	4. Quartal
Freestyle Boardin '99	Capcom	PS	Die Pony-Canyon-Entwicklung wird in Deutschland als "Phat Air Extreme Snowboarding" vermarktet. Den Test lest Ihr in MAN!AC 7/98.	4. Quartal
G-Shock	Konami	PS	Amerikanischer Titel von "Dolphin's Dream": Als Jean Cave taucht Ihr nach versunkenen Schätzen, durchstöbert mehrere Wracks und werdet von Fischen attackiert.	4. Quartal
Gex 2	Midway	N64	Der Nintendo-Variante von "Gex 2" wurde ein neuer "Titanic"-Unterwasserlevel spendiert. Leider trübt eine dichte Nebelsuppe den Spielspaß.	3. Quartal
Global Domination	Psygnosis	PS	Weltkrieg mit Nuklearwaffen: Ein Globus zeigt die strategische Lage. Trotz verquerer Rechtfertigungsstory ein geschmackloses Spielkonzept, das kein MAN!AC so recht mag.	4. Quartal
Grandstream Saga	Sony	PS	Vielversprechendes Action-Rollenspiel von Sony: Technisch beeindruckende Polygon-Optik, große Spielfiguren und eine tolle Fantasy-Story steigern die Erwartungshaltung.	3. Quartal
Hardball 6	Accolade	PS	Auch Accolade pflegt seine Baseballreihe und verfeinert Spielablauf und Grafik: Im Messetrubel waren weder Martin noch Christian zu eingehenderen Erkenntnissen fähig.	3. Quartal
HardCorps	Grolier	PS	3D-Panzerschlacht, die laut Pressesprecher einen Mittelweg zwischen Simulation und 3D-"Blast'em-Up" beschreitet. An Bord des Entwicklungsteams sind ehemalige Graftgold-Veteranen.	4. Quartal
Harrier 2000	Video System	N64	Nach "Aero Fighter Assault" und "F1 World Grand Prix" das dritte Video-System-Modul fürs N64. Eine actionbetonte Flugsimualtion, erneut von Paradigm ("Pilotwings") entwickelt.	4. Quartal
Hercules	Titus	N64	Basierend auf der US-Serie sorgt "Hercules" laut Titus für eine "ideale Welt", in der man interaktive Abenteuer erleben kann. Keine weiteren Informationen verfügbar.	1999
Hybrid Heaven	Konami	N64	Vielversprechendes Action-Adventure mit atemberaubender 3D-Optik – zumindest auf Video. Leider war das Science-Ficion-Epos noch nicht spielbar.	1999
Hype – The Time Quest	Ubisoft	N64	Das Playmobil-3D-Jump'n'Run lief nur auf PC.	4. Quartal
Iggy's Reckin Balls	Acclaim	N64	Die unkonventionelle Ball-Raserei werden wir in der nächsten MAN!AC testen. Ein witziger Vierspieler-Modus und jede Menge verzwickte Strecken sorgen für Spaß.	3. Quartal
ISS '98	Konami	N64, PS	Bericht in MAN!AC 6/98	3. Quartal
Jackie Chan's Stuntmaster	Midway	PS	Bericht auf Seite 43	4. Quartal
Jest	Infogrames	N64	Bericht in MAN!AC 4/98	3. Quartal


Dragonflight


Dreams to Reality


Earthworm Jim 3D


Eliminator


Fifth Element


Freestyle Boardin '99


G-Shock


Global Domination


Hardball 6


HardCorps


Harrier 2000


Hybrid Heaven


Iggy's Reckin Balls


Jest

Electronic Entertainment Expo 98

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 98


Lander


Madden NFL '99


Mega Man Legends


Moto Racer 2

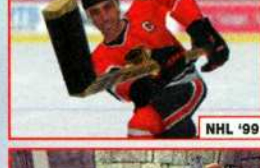

NASCAR '99



NFL Blitz


NFL Quarterback Club '99


NFL Xtreme


NHL '99


ODT


Offroad Challenge


Omikron


Pet in TV


Popcorn

Titel	Hersteller	System	Anmerkung	Termin
Jet Force Gemini	Rare	N64	Bericht auf Seite 20	1999
Jungle Bots	Titus	N64	Auch diese Titus-Ankündigung existierte nur als Schlagzeile im Release-Kalender – die Entwicklung läuft gerade erst an.	1999
Kaegro – Castle of Deception	Tecmo	PS	Der inoffizielle Nachfolger zu "Deception": Erneut betätigt Ihr Euch als gewiefter Fallensteller in der Polgon-Gruft. Sieht wie der Vorgänger aus, allerdings stehen mehr Fallen zur Wahl.	4. Quartal
Kartia	Atlus	PS	Fantasy-Strategiespiel mit Charakterdesign von Amano Yoshitaka, der bei der "Final Fantasy"-Serie mitgewirkt hat. Positiv: FMV-Szenen, Waffenlabor und Handelsoption.	4. Quartal
Kensei	Konami	PS	Bericht auf Seite 30	4. Quartal
Knife Edge	Kemco	N64	Enttäuschendes Ballerspiel, bei dem Ihr per Fadenkreuz angreifende Flieger und Bodenstationen abschießt. Lenken dürft Ihr nicht: Der Weg durch die platten Canyons ist vorgegeben.	4. Quartal
Knockout Kings	Electronic Arts	PS	Bericht auf Seite 45	4. Quartal
Lander	Psygnosis	PS	Inhaltlich aufgepeppter Geschicklichkeits-Klassiker, bei dem Ihr gegen die Schwerkraft kämpft. Nehmt in einem von vier Transportern gegen Bargeld über 30 verschiedene Aufträge an.	1999
LAPD 2100 AD	Electronic Arts	PS	Sci-Fi-Actionspiel, das auf der "Strike"-Streamtechnik basiert.	4. Quartal
Legacy of Kain: Soul Reaver	Crystal Dynamics	PS	Bericht auf Seite 40	4. Quartal
Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	N64	Bericht auf Seite 33	4. Quartal
Lode Runner 64	Big Bang	N64	Das Messe-Demo enttäuschte auf ganzer Linie: "Lode Runner" turnte durch eine erschreckend rucklige 3D-Welt – kein Vergleich zum schwungvollen, knobellastigen Hüpfspiel-Klassiker.	4. Quartal
Looney Tunes: Space Race	Infogrames	N64	Vom Cartoon-Rennspiel für das N64 gab's auf dem Infogrames-Stand noch nichts zu sehen. Für jedes System entstehen unterschiedliche Spiele rund um die Warner-Sippe.	4. Quartal
Madden NFL '99	Electronic Arts	N64, PS	Die neueste Football-Version sieht beeindruckend aus, kann aber grafisch nicht mit Acclaim's hochauflösenden "Quarterback Club '99" konkurrieren.	3. Quartal
Master of Monsters	Ascii	PS	Rundenbasiertes Strategiespiel, das auf dem Mega-Drive-Klassiker aufbaut. 40 Levels, Multiplayer-Modus, stilvolle Fantasy-Schauplätze und 3D-Kämpfe locken den Fan.	3. Quartal
Medievil	Sony	PS	Bericht in MAN!AC 5/98	3. Quartal
Mega Man Legends	Capcom	PS	Erstes 3D-Abenteuer der legendären Capcom-Helden. Der knuffige Blauling tummelt sich in einer technisch soliden Polygon-Welt, knobelt und fightet auf seiner Schatzsuche.	3. Quartal
Messiah	Interplay	PS	Bericht auf Seite 42	1999
Metal Gear Solid	Konami	PS	Bericht in MAN!AC 7/98	4. Quartal
Micro Machines V3	Codemasters	N64	Solide Umsetzung des Mehrspieler-Rennspiels: Die wenigen Grafikfehler der Playstation-Fassung wurden ausgemerzt, allerdings gibt's (noch) keine Verbesserungen.	3. Quartal
Milo's Astro Lanes	Crave	N64	Eine Mischung aus Minigolf und Bowling: Ihr kugelt auf befremdlichen Korkenzieher-Kursen und meßt Euch mit den besten Alien-Bowlern jenseits von Alpha Centauri.	4. Quartal
Mission: Impossible	Infogrames	N64	Bericht in MAN!AC 6/98	3. Quartal
Monkey Hero	Take 2	PS	Bericht in MAN!AC 7/98	4. Quartal
Monster Rancher	Tecmo	PS	Der Traum jedes Tamagotchi-Fans: Werdet zum Aussteiger, kauft Euch eine Farm und züchtet obskure Monster, die Ihr gegen die Schöpfungen eines Kumpels kämpfen laßt.	4. Quartal
Moto Racer 2	Electronic Arts	PS	Gelungene Fortsetzung des superschnellen Motorradrennens mit fehlerfreier Optik: In der nächsten MAN!AC besuchen wir den Entwickler Delphine in Frankreich.	3. Quartal
N2O	Gremlin	PS	Bericht auf Seite 47	3. Quartal
NASCAR '99	Electronic Arts	N64, PS	Ein zweischneidiges Schwert: Während die Playstation-Variante einen Tick schwächer aussieht als der Vorgänger, ist die Nintendo-Version grafisch sauber und angenehm schnell.	3. Quartal
NBA Jam '99 feat. Keith van Horn	Acclaim	N64	Bericht auf Seite 46	4. Quartal
NFL Blitz	Midway	N64, PS	Umsetzung des gleichnamigen Midway-Automaten: Die Heimversionen des Action-Footballs erreichen nicht die grafische Klasse der Arcade-Version.	3. Quartal
NFL Quarterback Club '99	Acclaim	N64	Das grafisch beste Konsolenspiel der Messe: Mit schier unglaublicher Detailfülle und realistischen Animationen erinnert das Spiel an eine TV-Übertragung.	3. Quartal
NFL Xtreme	Sony	PS	American-Football-Simulation mit starker 3D-Optik, Original-Teams und actionbetontem Spielverlauf – angeblich auch für absolute Football-Laien spielbar.	4. Quartal
NHL '99	Electronic Arts	N64, PS	Beide Versionen des Eishockey-Spektakels sehen sehr gut aus. Insbesondere die N64-Fassung überrascht mit flotter und ruckfreier Grafik auch bei langen Pässen.	4. Quartal
NHL Breakaway '99	Acclaim	N64	Der Überraschungserfolg aus der "Acclaim Sports"-Reihe soll schon im Oktober erscheinen, auf der Messe war nichts davon zu sehen. Eine Playstation-Version ist nicht angekündigt!	4. Quartal
Nightmare Creatures	Activision	N64	Das gruslige Action-Adventure (MAN!AC 11/97) wird von Activision auf das Nintendo 64 umgesetzt. Ob es technische oder spielerische Verbesserungen gibt, steht noch nicht fest.	1999
Ninja	Eidos	PS	Bericht auf Seite 31	4. Quartal
Nuclear Strike	THQ	N64	Leider war von der heiß ersehnten Nintendo-Umsetzung nichts zu sehen – auf der Ankündigungsliste ist das Spiel aber immer noch zu finden.	1999
ODT	Psygnosis	N64, PS	Eine dicke Überraschung: Beide Versionen des Action-Abenteuers sehen überragend aus und begeistern mit zahlreichen Magie-Spezialeffekten.	1999
Offroad Challenge	Midway	N64	Eine weitere Rennspiel-Enttäuschung für das Nintendo 64: Mit dem Automaten hat diese abgespeckte Umsetzung kaum noch etwas zu tun. Ihr brettert durch Schlamm und Wüste.	4. Quartal
Omikron: The Nomad Soul	Eidos	PS	Polygonbasiertes Action-Adventure im Science-Fantasy-Ambiente: Astaroth, der Prinz der Dämonen, sammelt Seelen und will so die Welt beherrschen – stoppt ihn!	4. Quartal
Pac-Man 3D	Namco	PS	Sympathisches "Pac-Man"-Hüpfspiel in schnuckliger Polygon-Umgebung – inklusive 3D-Irrgarten mit Pillen & Geistern. Spielt sich ganz nett, ist aber (noch) zu eintönig.	1999
Parasite Eve	Square	PS	Bericht in MAN!AC 6/98	4. Quartal
Penny Racers	THQ	N64	Die Nintendo-Variante des putzigen Autorennens sieht recht unspektakuär aus: Bis zu vier Spieler steuern ihre Käfer-ähnlichen Töff-Töffs über schmucklose Rundkurse.	3. Quartal
Perfect Dark	Rare	N64	Bericht auf Seite 20	1999
Pet in TV	Sony	PS	Tierische Tamagotchi-Version für die Playstation: Grafisch hausbacken, doch den sorgenden Tier-Papi (oder Tier-Mami) dürfte dies nicht stören. Bericht in nächster MAN!AC.	3. Quartal

Titel	Hersteller	System	Anmerkung	Termin
Pocket Fighter	Capcom	PS	Bericht auf Seite 32	3. Quartal
Popcorn	Sony	PS	Innovatives Grübelspiel, das optisch mehr hermacht als "XI" oder "Kula World". Die Zeitreise-Knobelei mit schmucker Polygon-Optik stammt vom Entwickler "Eighth Wonder".	3. Quartal
Poy Poy 2	Konami	PS	Fortsetzung des steinzeitlichen Multiplayer-Spaßes. Sieht optisch wesentlich besser aus, bietet mehr Spieltiefe und unterschiedliche Gravitations-Werte.	4. Quartal
Professional Sports Car Racing	Virgin	PS	Rennspiel mit GT-Autos aus der "Professional Sports Car"-Saison '98. Eher simulationslastig als actionbetont, mit Zweispieler-Splitscreen. Auf der E3 leider nicht spielbar.	4. Quartal
Project Phantasma	Ascii	PS	Futuristisches Mech-Actionspiel, das Sonys "Armored Core" fortsetzt. 17 militärische Missionen in prächtiger 3D-Kulisse und 50 verschiedene Roboter-Ungetüme.	4. Quartal
Psybadek	Psygnosis	PS	Bericht auf Seite 22	4. Quartal
Quest 64	THQ	N64	Das bunte 3D-Rollenspiel erscheint bei uns unter dem Namen "Holy Magic Century". Einen ausführlichen Bericht findet Ihr in MAN!AC 6/98.	4. Quartal
Rally Cross 2	Sony	PS	Technisch beeindruckende Fortsetzung der Rally-Simulation aus amerikanischer Produktion. Genaue Details zu Strecken und Spiel-Features sind noch nicht bekannt.	4. Quartal
Rat Attack	Mindscape	N64, PS	Das witzige Rattenfangspiel lief auf beiden Konsolen: Angelehnt an den Oldie "Qix" spannt Ihr ein Rechteck auf und versucht, möglichst viele der Nager darin einzusperren.	3. Quartal
Rayman 2 (Rayman 3D)	Ubisoft	N64, PS	Bericht auf Seite 38	4. Quartal
RC Stunt Copter	Shiny/Midway	PS	Unspektakulär, aber technisch solide: Mit einem funkgesteuerten Helikopter absolviert Ihr vielseitige Geschicklichkeitsprüfungen auf der grünen Wiese.	3. Quartal
Re-Volt	Acclaim	N64, PS	Ein Rennspiel mit deutlichen Anleihen bei den Micro-Machines: Steuert Euer Mini-Vehikel durch gigantisch erscheinende Inneneinrichtungen. Nur die PC-Version war spielbar.	1999
Rival Schools	Capcom	PS	Bericht auf Seite 36	4. Quartal
Road Rash	THQ	N64	Auch die zweite Nintendo-Umsetzung eines EA-Originals (nach "Nuclear Strike") konnte in der THQ-Suite noch nicht gespielt werden.	1999
Roadsters' 98	Titus	N64	Das auf der "Lamborghini"-Grafikroutine basierende Rennspiel ist deutlich flotter als das Original. Leider mußten bei der Gestaltung des Kursumfeldes ein Polygon-Rotstift ran.	4. Quartal
Rogue Squadron	LucasArts	N64	Bericht auf Seite 33	4. Quartal
Rogue's Trip	GT Interactive	PS	Bericht auf Seite 45	4. Quartal
Rug Rats	THQ	PS	Statt einer spielbaren Version gab's nur Studien der 3D-Engine zu sehen. Bisher leidet das Konzept (eine Umsetzung der Cartoon-Reihe) unter massiven Polygonfehlern.	4. Quartal
Rush 2	Midway	N64	Midway hat das N64 nicht so recht im Griff: Auch der zweite Teil der rauhen San-Francisco-Tour vermittelt kaum Geschwindigkeitsgefühl, dafür habt Ihr freie Wegwahl.	4. Quartal
Rush Down	Canal+/ Infogrames	PS	Das nächste Snowboard-Spektakel: Technisch solide Abfahrt über Eis, Schnee und Asphalt. Erwartet nähere Infos in der nächsten MAN!AC.	4. Quartal
Ruud Gullit Striker	Rage	PS	Variantenreiche Fußballsimulation unter der Schirmherrschaft des holländisches Kicker-Idols. Basiert auf der erfolgreichen "Striker"-Serie – Markenzeichen schnell & fetzig.	4. Quartal
SCARS	Ubisoft	N64	Bericht auf Seite 14	3. Quartal
Shadow Gunner	Ubisoft	PS	Schwache Mech-Ballerei mit popeligen Waffen: Das 3D-Kampfspiel steckt noch in der Frühphase, wenigstens sorgen einige Mech-Hünen für grafischen Pfiff.	4. Quartal
Shadow Madness	Crave	PS	Schützt die Stadt Arkose vor dem Overkill: Das Rollenspiel basiert auf dem "Final Fantasy 7"-Konzept und läßt Euren Charakter auf vorgerenderten Hintergründen spazieren.	4. Quartal
Shadowgate 64	Kemco	N64	...heißt auch "Trial of the four Towers". Ihr geht auf eine 3D-Echtzeit-Reise und kämpft gegen Drachen, Magier und jede Menge Fallen. Fortsetzung des kultigen NES-Adventures.	1999
Shao Lin	THQ	PS	Technisch herausragendes Polygon-Prügelspiel mit bis zu vier Schlägern gleichzeitig auf dem Bildschirm. Verblüffende Angriffe – nehmt den Gegner zu zweit in den Schwitzkasten!	4. Quartal
Silent Hill	Konami	PS	Atmosphärisches Action-Adventure im Horror-Ambiente. Eine erste Messe-Demo sah schon ziemlich blutig aus, technisch wird an der 3D-Grafikroutine noch gearbeitet.	4. Quartal
Silicon Valley	Take 2	N64	Bericht auf Seite 44	3, Quartal
Small Soldiers	EA/Dreamworks	PS	Bericht in MAN!AC 6/98	3. Quartal
Snowboard Kids 2	Atlus	N64	Der Nachfolger des durchwachsenen Snowboard-Kinderspiels konnte noch nicht gespielt werden.	1999
Southpark	Acclaim	N64, PS	Umsetzung der makaber-kultigen Cartoon-Serie, die ab Herbst auch bei uns läuft. Für das N64 entsteht ein Knobelspiel, die Playstation-Variante enthält Szenen aus der Serie.	1999
Space Circus	Infogrames	N64	Bericht in MAN!AC 7/98	3. Quartal
Spyro the Dragon	Sony	PS	Bericht auf Seite 34	4. Quartal
StarCon	Accolade	PS	Bericht auf Seite 42	3. Quartal
Streak	GT Interactive	PS	Mit dem Hoverboard durch Tunnels, über Highways und (via Splitscreen) gegen einen Freund: Die zweite Singletrac-Entwicklung auf der E3 wirkt (noch) kantig und holprig.	4. Quartal
Superman	Titus	N64, PS	Eine der größten Messe-Enttäuschungen: Sowohl die Nintendo-, als auch die Playstation-Version wirken veraltet und konfrontieren Euch mit chaotischem Spieldesign.	4. Quartal
Survivor: Day One	Konami	N64	Bericht auf Seite 35	4. Quartal
Swing	Software 2000	PS	Bericht auf Seite 39	3. Quartal
Syphon Filter	Sony	PS	Zwei spielbare Charaktere, sieben Welten, vier Obermotze: Technisch wenig faszinierendes Action-Adventure mit guter Spionage-Story um einen biologischen Supergau.	4. Quartal
T'ai Fu	Activision/ Dreamworks	PS	Bericht auf Seite 34	3. Quartal
Tales of Destiny	Namco	PS	Bericht in MANIAC 3/98	3. Quartal
Tank Racer	Grolier	PS	Vielversprechendes Rennspiel mit ausgeflippten Sci-Fi-Panzern: Fährt Euch ein Konkurrent davon, stoppt Ihr mit Sprenggranaten den Fluchtversuch in Sekunden!	4. Quartal
Tasmanian Express	Infogrames	N64	Keine näheren Infos: Der tasmanische Teufel Taz bekommt in Kürze sein eigenes Rennspiel und tobt sich auf dem N64 aus.	1999


Poy Poy 2


Prof. Sports Car Racing


Rally Cross 2


Rayman 2


RC Stunt Copter


Rogue's Trip


Rush 2


Ruud Gullit Striker


Shadow Gunner


Shao Lin


Silent Hill


Streak


Syphon Filter


Tank Racer

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 98


Tenchu


Test Drive Off Road 2


The Contract


The Unholy Wars


Tiger Woods '99


Tobu


Twisted Metal 3


UBIK


Vernim


Viva Soccer


WCW/NWO Live


Warzone 2100


WWF Warzone


X-Men

Titel	Hersteller	System	Anmerkung	Termin
Tenchu	Activision	PS	Gegenüber dem Japan-Original (siehe Import-Test in MAN!AC 5/98) nimmt Activision ein paar spielerische Änderungen vor und fügt zwei Levels an. Heißer Tip für Ninja-Fans.	4. Quartal
Test Drive 5	Accolade	PS	Bericht auf Seite 46	3. Quartal
Test Drive Off Road 2	Accolade	PS	Schnell, effektvoll, hart: Basierend auf der Grafikroutine von "Test Drive 4" präsentiert Accolade ein hervorragendes Offroad-Rennspiel mit jeder Menge haarsträubender Kurse.	4. Quartal
The Contract	Psygnosis	PS	Action-Abenteuer in 3D mit weiblichem und männlichem Charakter: Ähnlich wie bei "Mission: Impossible" sollen die CPU-Figuren mit eigenständiger Intelligenz reagieren.	4. Quartal
The Unholy Wars	Crystal Dynamics	PS	Mix aus Strategiespiel im Hex-Gewand und actiongeladenem Beat'em-Up: Kommt es zum Kampf, verprügelt Ihr Euch in einer räumlich begrenzten Arena mit Monstern.	4. Quartal
This Bug's Life	Disney Interactive	PS	3D-Hüpfspiel mit dem liebenswerten Ameisentyp aus dem nächsten Pixar-Film: Das gehaltvolle Spiel um Blumensamen und Pilze entsteht bei Traveller's Tales in England.	4. Quartal
Thrill Kill	Virgin	PS	Bericht auf Seite 34	4. Quartal
Thrust, Twist & Turn	Take 2	PS	Von diesem Rennspiel war leider nichts zu sehen: Laut Take 2 ist es noch zu früh, um Details bekanntzugeben.	1999
Tiger Woods '99	Electronic Arts	PS	Jung, erfolgreich und jetzt bei EA Sports unter Vertrag: Bis auf den neuen Lizenzgeber hat sich bei diesem "PGA Tour Golf"-Update nicht viel geändert.	3. Quartal
Tiny Tanks	MGM	PS	Bericht auf Seite 36	4. Quartal
Tobu	Sony	PS	Entwicklung der amerikanischen Sony-Studios (firmieren jetzt als "989 Studios"). Leider existieren bis jetzt nur Bildschirmfotos – wir tippen auf ein Actionspiel mit Abenteuer-Touch.	4. Quartal
Tomb Raider 3	Eidos	PS	Überraschend angekündigte Fortsetzung zum Superhit: Basiert auf der Grafikroutine de zweiten Teils, geboten sind neue Levels und ein paar frische Lara-Kunststücke.	4. Quartal
Tomorrow never dies	MGM	PS	Bericht auf Seite 36	1999
Tonic Trouble	Ubisoft	N64	Bericht in MAN!AC 7/98	4. Quartal
Top Gear Overdrive	Kemco	N64	Von diesem Nachfolger war am Kemco-Stand noch nichts zu sehen. Unklar ist, ob erneut das US-Team Boss an der Entwicklung beteiligt ist.	1999
Trap Gunner	Atlus	PS	Interessanter Genre-Mix aus Action, Strategie und Prügelspiel: Sieht grafisch lecker aus, bietet Splitscreen-Modus für Zweispieler-Duelle und 36 Levels.	3. Quartal
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	N64	Bericht auf Seite 16	4. Quartal
Twelve Tales: Conker 64	Rare	N64	Technisch überragendes Hüpfspiel aus der englischen Nintendo-Dependance: Hat sich gegenüber der letztejährigen Version drastisch verbessert – auf einem Level mit "Banjo-Kazooie".	4. Quartal
Twisted Edge Snowboarding	Kemco	N64	Keine spielbare Version: Warten wir ab, ob Kemco mit einem realistischen Konzept versucht, "1080" zu schlagen, oder lieber auf Cartoon-mäßige Action setzt.	4. Quartal
Twisted Metal 3	Sony	PS	Sony eifert Capcom nach und verfällt dem Fortsetzungswahn: "Twisted Metal 3" ähnelt dem zerstörerischen Vorgänger, stammt aber von einem neuen Programmierteam.	4. Quartal
UBIK	Cryo	PS	Das Konzept des Strategiespiels wurde einem Sci-Fi-Roman entnommen: Verteilt Mitglieder Eures Teams in einem vorgerenderten Stützpunkt und organisiert Euer Inventar.	3. Quartal
Uprising X	3DO	PS	Überzeugende Playstation-Umsetzung eines PC-Actionspiels: Mit einem Hover-Jäger setzt Ihr Kämpfdronen ab und verwandelt das Schlachtfeld in ein Laser-Inferno.	4. Quartal
V-Rally '98	Infogrames	N64, PS	Zu sehen war nur die Nintendo-Fassung: Ihr rast zügig über eine detaillierte Rally-Landschaft ohne Nebel. CPU-Gegner waren noch nicht implementiert.	3. Quartal
V2000	Grolier	PS	Bericht in MAN!AC 5/98	3. Quartal
Vernim	Eidos	PS	Grafisch pompöses Action-Adventure, das nur als PC-Version spielbar war: Science-Fiction-Action mit humoristischem Touch und detaillierter 3D-Kulisse.	4. Quartal
Virus	Cryo	PS	Diese Filmumsetzung (Start im Winter '98) führt Euch in eine Welt, die sich in einen biomechanischen Monsteralptraum verwandelt. Das Genre steht noch nicht fest.	4. Quartal
Viva Soccer	Virgin	PS	Innovative Fußballsimulation mit Nachspiel-Option der vergangenen Weltmeisterschaften. Die 3D-Grafik ist schnell und flüssig, die Spieler sind prima animiert. Test folgt in Kürze.	3. Quartal
VR Baseball '99	Acclaim	PS	Update der Acclaim-Sports-Serie mit verbesserter Pitcher-Grafik. Test folgt in der nächsten MAN!AC.	2. Quartal
VR Pool	Crave	N64	Pool in 3D, leider nicht spielbar: Erwartet eine beinharte Billard-Simulation ohne witzige Gags, bei der Ihr stufenlos an den Tisch zoomen dürft.	4. Quartal
Waialae Country Club Golf	Nintendo	N64	Ältere Golfsimulation, die jetzt den Westen erobert. Technisch nicht besonders spektakulär, spielerisch solide. Leider nur ein Kurs mit 18 Löchern – dafür im idyllischen Hawai gelegen.	3. Quartal
Warzone 2100	Eidos	PS	Echtzeit-Strategie in der Zukunft: Leider nur als PC-Version spielbar. Die Playstation-Fassung wird in geringerer Grafikauflösung parallel entwickelt.	1999
WCW Nitro	THQ	N64	Wrestling-Dynamit für das N64: In der Hitze des Messe-Gefechts war kein größerer Unterschied zu "WCW/NWO Revenge" auszumachen.	4. Quartal
WCW/NWO Live	THQ	PS	THQ spuckt Wrestling-Spiele für Konsolen im Akkord aus: Da die WCW-Lizenz Mitte '99 abläuft, will man den Deal noch ordentlich ausnutzen.	4. Quartal
WCW/NWO Revenge	THQ	N64	Marginal veränderte Version des Playstation-Spiels "WCW/NWO Live". Der grafische Eindruck der Nintendo-Fassung war allerdings etwas besser.	4. Quartal
Wild 9's	Interplay	PS	Bericht auf Seite 44	3. Quartal
WipeOut 64	Psygnosis	N64	Bericht auf Seite 45	4. Quartal
WWF Warzone	Acclaim	N64, PS	Grafisch spektakuläre Wrestling-Simulation, die auch auf der Messe noch meilenweit von der Fertigstellung entfernt war. Komplexe Griffe und bahnbrechende Animationen.	3. Quartal
X-Files - The Game	Fox Interactive	PS	FMV-Abenteuer rund um die ungeklärten X-Akten. Je nach Handlung ändert sich die Fortsetzung des Films, rudimentäre Menüverwaltung ergänzt die Filmguckerei.	4. Quartal
X-Men	Activision	PS	Gerade hat Activision die Lizenz gekauft, schon steht das Spiel in der Release-Liste: Herauskommen soll ein 3D-Beat'em-Up.	1999
Xena	Titus	N64	Basierend auf der TV-Serie strickt Titus ein N64-Abenteuer: Noch ist außer der Ankündigung nichts bekannt.	1999
Xenogears	Square	PS	Grafisch bombastisches Science-Fiction-Rollenspiel, das seit April in Japan erhältlich ist. Eine zügige Deutschland-Veröffentlichung ist unwahrscheinlich.	4. Quartal
XG 2	Acclaim	N64	Bericht auf Seite 38	4. Quartal



Spaßfeuerwerk für Fans klassischer Shooter: Der einstige Sega-Saturn-Titel "Thunderforce 5" ist auch auf der Playstation eines der aufregendsten Ballerspiele.



Um biologische und mechanische Feinde zu rösten, wechselt Ihr blitzschnell Eure Bordkanone. Schafft Ihr den Level, werdet Ihr mit Boß-Info (ganz rechts) und Render-Bilderalbum belohnt

Thunderforce 5

PS

Erinnert sich noch jemand an die 16-Bit-Ballerserie "Thunderforce"? Der Horizontalscroller mit Tiefgang und überraschenden technischen Effekten ließ sich zuletzt in Japan auf Remake-CDs für den Saturn blicken. Die "Goldpacks 1&2" enthielten 1:1-Umsetzungen der leicht angestaubten Klassiker, mit dem vorliegenden "Thunderforce 5" kommt Ihr jetzt in den Genuß einer echten 32-Bit-Entwicklung.

Frei wählbare Einstiegslevel, aufpeitschende Musik und ein flexibles Waffensystem für flinke Umschaltfinger zeichnen "Thunderforce" von jeher aus. Auch schnelle Szenenwechsel, vertikale Scrolleinlagen und Special-FX-Tumult gehören in jeden Titel dieser Serie. Im fünften Teil mogelt sich die dritte Dimension dazu: Viele der Raumschiffe und Kampfroboter, die aus dem Hintergrund, von oben oder von unten auf den Bildschirm rasen, bestehen aus Polygonen, in denen sie nach einem harten Feuerwechsel wieder funkenstiebend zerfallen. Da keine Angriffswelle der vorangegangenen ähnelt und sich Mittelgegner alle paar Sekunden transformieren, müßt Ihr fliegend Eure Waffe wechseln. Thermo-Kanone, Mehrfach-Laser und zielsuchende Böller – insgesamt könnt Ihr fünf verschiedene Systeme



Mit mächtigen Waffen gegen schwere Brocken: Der Free Range-Laser justiert sich automatisch auf Gegner im Feuerradius.

finden und installieren. Sammeln solltet Ihr auch Schild, Extraleben und vor allem Claw-Extras. Letztere verstärken Eure aktuelle Bordkanone in drei Stufen und ermöglichen mit jeder Wumme einen individuellen Superschuß. Am Einfallsreichtum der Design-Opas von Technosoft kann sich mancher 3D-Youngster ein Beispiel nehmen. Grafische oder spielerische Durchhänger kennt "Thunderforce" nicht, Kugelhagel, zoomende Gegner und eine tödliche Umwelt lassen selbst dem Profi keinen Zeit zum Verschnaufen. "Thunderforce 5" ist ein Volltreffer! *wi*

SPIELSPASS 81%

HERSTELLER: TECHNOSOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Klassisch scrollender Spielablauf, moderne Gegner in 3D: Weltklasse-Ballerei mit Witz, FX und vielen packenden Einfällen.

AB 12



"Sword Fish 2" im Tiefflug: Bei jedem Treffer erschüttern mächtige Feuerwolken den Bildschirm.

Cowboy Bebop

PS

In Bandais Anime-Shooter bekämpft Ihr als Pilotenass Spike Spiegel am Steuer Eures schnittigen "Sword Fish 2"-Jägers ein teuflisches Syndikat: In flotter 3D-Optik ballert Ihr Euch mit Laser und MG durch Schlucht, Stadt und bäuerliche Landschaften, stets auf der Hut vor feindlichen Geschützen und Kampfdronen. Am Ende jedes gradlinigen Levels erwartet Euch eine gepanzerte Kriegsmaschine, deren Waffensysteme Ihr mit geschickten Angriffsschleifen austrickst. Nach dem Sieg tauscht Ihr Eure Punkte gegen Raketen, Blitzgeschosse sowie durchschlagkräftigere Laser und MGs.

Die Grafik ist pixelig und ruckelt teils heftig. Das Geballer spielt dafür flott, das Extrasystem ist jedoch kaum taktisch: Waffen im Level aufzusammeln hätte mehr Spaß und Abwechslung gebracht. Das größte Manko ist jedoch die mangelnde Übersicht: Eure Kontrahenten feuern aus allen Rohren, Ihr könnt Kurs und Entfernung der Geschosse kaum einschätzen und bekommt einen Treffer nach dem anderen. *oe*



Mech auf zwölf Uhr: Mit etwas Geschick fliegt Ihr zwischen den Feuergeschossen hindurch.

SPIELSPASS 52%

RUMBLE

HERSTELLER: BANDAI
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Pixelige Anime-Ballerei ohne Extras zum Aufsammeln: Im Kugelhagel der Feinde verliert Ihr schnell die Übersicht.

AB 12



Ein Fest für Splatterfreunde: Bei jedem Schwertstreich spritzt das Blut durch die Arena.



Laßt dem anderen keine Chance: Via Destroy-Move streckt Ihr den Feind mit einem Hieb nieder.


Im Pausenmenü wählt Ihr aus fünf Blickwinkeln: Die Ego-Perspektive ist nur bei schnellen Combos unübersichtlich.

Guilty Gear

PS Wer Capcom und SNK für die einzigen kompetenten 2D-Prügelentwickler hält, den belehrt die japanische Firma ARC mit "Guilty Gear" eines besseren: Zehn unerschrockene Schwertkämpfer und Zauberer im Anime-Outfit treffen sich zur Schlacht um die Herrschaft im Untergrund. Neben Arcade- und Zweispieler-Modus dürft Ihr Euch in eine komfortable Trainingsarena klicken und Euren lebenden Sandsack mit primitiver Intelligenz programmieren.

Die vier Feuerknöpfe sind mit Schlag, Schwert, Kick und Zauber belegt, die Ihr mit 90°-Drehungen und wiederholten Richtungskommandos zu einem stattlichen Move-Sortiment variiert: Counterattacken dienen gleichzeitig zur Verteidigung und zum Gegenangriff, mit Würfen schleudert Ihr den Feind im Infight zu Boden oder fangt ihn im Sprung ab. Durch doppelte Richtungskommandos erhöht Ihr Eure Gewandtheit via Shadow-Move, Blitz- und Feuergeschosse brutzeln den Gegner auf Distanz. Besonders gemein ist der schwerfällige Destroy-Move, mit dem Ihr Euren Kontrahenten via Schwertstreich oder Feuerlawine niederstreckt – hierfür gibt's mehr Punkte als für einen "Perfect"-Sieg! Die Steuerung ist präzise, mit der eingebauten Manöverliste lernt Ihr auch komplizierte Specials schnell. Zehn Helden sind jedoch wenig, ein paar Gesichter mehr auf der Ersatzbank hätten nicht geschadet. Vor allem bei langen Zocksessions mit ein paar Kumpels ist das Sortiment bald ausgereizt und ein anderes Spiel wandert in die Konsole: Für den Prügelhit Eurer Videospielsammlung fehlt es "Guilty Gear" an Manpower und ausgefallenen Spielmodi. Während sich Eure Helden geschmeidig bewegen, sind einige Spezialeffekte (besonders Feuerwände) mangels Speicherplatz etwas pixelig ausgefallen: Angesichts der ruckfreien Zoom-Kamera und der blitzschnellen Prügelaction seht Ihr darüber ausnahmsweise hinweg. *oe*


SPIELSPASS 79%

HERSTELLER: ARC
SYSTEM PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Blitzschnelle 2D-Keilerei mit spektakulären Specials: Ein paar Spielmodi und Kämpfer mehr hätten nicht geschadet.

AB 18

Dynamite Boxing

PS In "Dynamite Boxing" starten acht Schläger eine Ringkarriere in der Regionalliga – von dort prügelt Ihr Euch bis zum Boxweltmeister hoch: Zwei Knöpfe sind mit Haken und Geraden belegt, mit den anderen beiden blockt Ihr die Hiebe. Über vier bis zwölf Runden weicht Ihr den Schlägen des Gegners aus und versucht, nahe an den Kontrahenten heranzukommen und Treffer zu landen. Gelegentlich gelingt Euch auch ein hämmernder Schlaghagel in bester "Roy Jones Jr."-Manier!

"Dynamite Boxing" spielt sich etwas träge, erst wenn Euer Held seine Schnelligkeit verbessert hat, verlaufen die Kämpfe dynamischer. Trotz der erlernten Spezialschläge bietet die sportliche Auseinandersetzung kaum taktische Feinheiten, Ihr blockt und schlagt abwechselnd zu und hofft auf einen Fehler des Gegners. Auch grafisch gibt's wenig zu staunen: Eure Schützlinge sind kantig und falsch proportioniert, ihre Hiebe wirken etwas schlaff. *oe*


Einmal am Boden, müßt Ihr zum Aufstehen schnell auf die Buttons hämmern.

Der Manager-Modus ist die interessante Seite an "Dynamit Boxing": Ihr übt Eure Schläge mit Sparringspartnern, lernt neue Hiebe vom Coach und arbeitet Euch in der Rangliste durch geschickte Gegnerwahl an die Spitze. Für Siege kassiert Ihr eine Belohnung in Form von Kraft-, Schnelligkeits- und Konditionspunkten. Doch Vorsicht: Begnügt Euch am Anfang mit einfachen Gegnern, sonst landet Ihr schnell auf der Matte!


SPIELSPASS 61%

HERSTELLER: VICTOR
SYSTEM PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Undynamische Boxsimulation mit interessantem Manager-Modus: Leider kaum taktische Manöver oder Spezialschläge.

AB 12



Zusammen mit dem Manager fordert Ihr die Ringlegenden in drei Ligen heraus.



Feuerteufel Sol brutzelt Euch mit seinem Flammenzauber: Weicht den Schüssen mit Doppelsprüngen und Shadow-Move aus!



Jeder Boxer besitzt einen persönlichen Superschlag, der Euch massig Energie kostet!

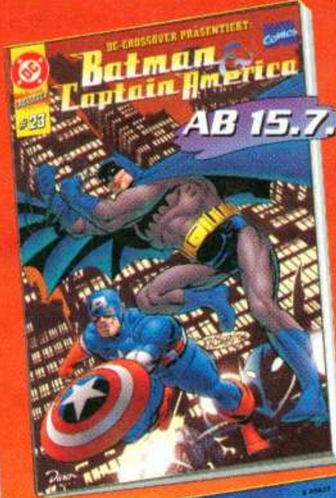
HOT! HOT! HOT!

DIE COMIC-HIGHLIGHTS DES SOMMERS!

DIE NEUEN MITGLIEDER DER JLA!



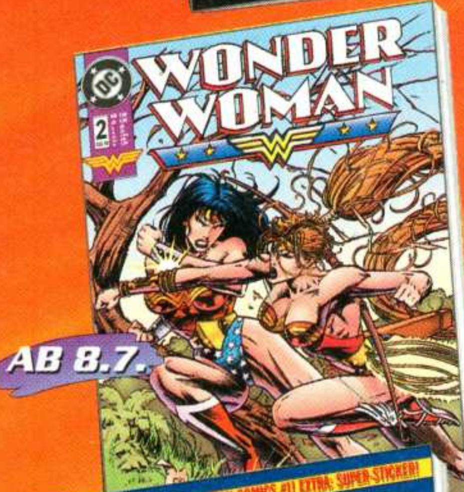
AB 22.7.



AB 15.7.



AB 29.7.



AB 8.7.



100 SEITEN TOP-SPEED!

AB 30.7.



AB 2.7.

60 JAHRE SUPERMAN: DIE JUBILÄUMS-AUSGABE!



AB 23.7.

JETZT MIT SUPERGIRL

Dino COMICS

COOL COMICS FOR YOU!



VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. **Gran Turismo** PLAYSTATION
2. **Colin McRae Rally** PLAYSTATION
3. **Blasteroids** PC-EMULATION



ANDREAS SPIELT:
1. **Indiziertes Spiel** PLAYSTATION
2. **Frankfreich '98** PLAYSTATION
3. **Fatal Fury Real Bout 2** NEO GEO



WINNIE SPIELT:
1. **Thunderforce 5** PLAYSTATION
2. **Tenchu** PLAYSTATION
3. **Pocket Pikatuchu** HANDHELD



CHRISTIAN SPIELT:
1. **Colin McRae Rally** PLAYSTATION
2. **Indiziertes Spiel** NINTENDO 64
3. **Indiziertes Spiel** NINTENDO 64



ULRICH SPIELT:
1. **Cyball Zone** PLAYSTATION
2. **Motorhead** PLAYSTATION
3. **Spice World** PLAYSTATION



OLLI SPIELT:
1. **Nam 1975** NEO GEO
2. **Galaga '88** PC-ENGINE
3. **Tekken 3** PLAYSTATION

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XK MAGA
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% | SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einem Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Amazing Studios, F • **Produzent:** Jon Norledge • **Spieldesign, Grafik und Programmierung:** Eric Chahi, Frederic Savoir, Daniel Morais, Christian Robert, Fabrice Visserot • **Sound:** Bruce Broughton

Heart of Darkness

Das Spielprinzip hat schon acht Jahre auf dem Buckel: Mit "Another World" erfanden Chahi, Savoir & Co. (damals noch im Dienst des französischen Software-Hauses Delphine) fast alle Rätsel und Hürden, denen heute auch der "Heart of Darkness"-Held gegenübersteht. Die ungewöhnliche Mischung aus Jump'n'Run und Action-Adventure kam nicht bei allen Kritikern gut an ("unfair & frustig"), doch dem Erfolg der Serie tat das keinen Abruch. "Another World", "Flashback" und "Heart of the Alien" wurden vom Amiga auf Nintendo- und Sega-Konsolen und sogar auf Exoten wie 3DO und CDi umgesetzt.







Die Vorgänger: "Another World" (oben), "Flashback" (Bild: CDi-Version) und "Heart of the Alien" auf Mega-CD.

PS Monatelange Verspätungen sind in der Videospielbranche keine Besonderheit, doch mit einer Verzögerung von drei Jahren brechen die französischen "Amazing Studios" alle Rekorde: Ihr Action-Adventure "Heart of Darkness" wurde im April 1995 erstmals der staunenden Öffentlichkeit vorgeführt, nach PC- und Playstation-Fassung galt auch die Saturn-Version schon Ende 1996 als fertiggestellt. Der Sega-Fassung wurde sogar das Recht zuteil, noch vor den beiden anderen 32-Bit-Umsetzungen zu erscheinen – im besten Glauben versuchten die Sega-Manager mit diesem Versprechen, der Playstation das Wasser abzugraben. Doch vom Saturn-"Heart of Darkness" spricht anno '98 keiner mehr, stattdessen hat Infogrames nun endlich die Playstation-Version beendet und für alle europäischen Länder lokalisiert. Die Stunde der Wahrheit für die ambitionierten Franzosen, deren Großprojekt einst sogar Steven Spielberg auffiel.

Mit "Heart of Darkness" erweiterten die Designer eine Spielmechanik, die schon in den tückischen Hüpfspielen "Out of this World" (alias "Another World") und dem Nachfolger "Flashback" zum Einsatz kam: Bildschirm für Bildschirm kämpft sich ein prächtig animierter Held voran. Erst wenn er alle Fallen und Feinde kennengelernt und für jedes Hindernis die richtige Taktik ausgeknobelt hat, kann er in neue Spielgebiete vordringen. Sekundenpräzise Spurts und Sprünge, pixelgenaue Baller-Action und Ausweichmanöver bilden die Handlung von "Heart of Darkness".



Alle Hände voll zu tun: Mit der Rechten klammert Ihr Euch an die Höhlenwand, mit der Linken verschleudert Ihr Plasmabälle.



Flammengefecht gegen die wuselnden Schatten – leider schmälern schwarze Balken den Bildausschnitt von "Heart of Darkness".

Im Zeichen der 32-Bit-Konsolen wurde die Grafik von "Out of this World" kräftig aufgemöbelt: Statt spärlich eingefärbten Polygon-Sprites bewegen sich nun Zeichentrick-gerechte Wesen vor einem detaillierten Hintergrund in tausenden von Farben. Bombastische FMV-Renderings garnieren das Abenteuer. Auch die Einführungsgeschichte wird in Form eines Computer-Films erzählt: Im Schutz einer Sonnenfinsternis hat sich der Erde ein von Schatten bewohnter Himmelskörper genähert. Für den jugendlichen Helden wäre das an und für sich kein Grund zur Sorge, doch leider schnappt sich der Meteor den treuen Hund "Buddy". Daraufhin packt der Junge Waffen, Kamera und Proviant in sein selbstgezimmertes Flugvehikel und düst zum Planet der Schatten.



Beim Schuß auf den Baumsamen rutscht Ihr ins Wasser. Zwei Sekunden später haben Euch Piranhas verspeist.

Dort erwartet ihn statt seinem Hund eine aufregende Landschaft: Nach der Bruchlandung inmitten zerklüfteter Canyons robbt und klettert Ihr durch Felsen, in denen die ersten Schattenfeinde lauern. Am Anfang schwingt Ihr noch eine Laser-Wumme, doch diese Waffe verspeist der erste Mittelgegner. Damit wird aus dem Ballerabenteuer (vorläufig) ein reines Jump'n'Run: Ihr überspringt Abgründe und hoppst von Fels zu Fels über einen monsterbewachten Teich.

! Warum mußte Amazing so schludrig mir ihrem Terminplan umgehen? Vor drei Jahren war "Heart of Darkness" grafisch und dramaturgisch noch ohne Konkurrenz. Und warum nutzten die Franzosen die Zeit nicht, um den Titel aufzumöbeln? Die fertige Version sieht noch genauso aus wie die Fassung, die ich vor zwei Jahren spielte. Mittlerweile gibt es Konkurrenten wie "Abe", die Euch mit einem vielfältigeren Spielablauf ködern – gegen die "Oddworld"-Aufgaben wirken einige Rätsel zu simpel. Daß die Spielidee (Jump'n'Run mit Leinwand-Qualitäten) so nicht aufgeht, zeigt sich am fehlenden Game Over: Vielen Fallen könnt Ihr nur mit geduldigem "Try & Error" entkommen. Auch die Ladepausen und der kleine Bildausschnitt verderben mir etwas die Freude über die hübschen, schwungvollen Animationen und einige bezaubernde Einfälle.



WINNIE FORSTER



Nahtloser Übergang zwischen Spielszenen und Filmsequenzen: Wenn Ihr den komischen Kauz aus den Klauen der...



...Schattenvögel rettet, stellt er sich Euch bildschirmfüllend vor. Wie alle Wesen des Spiels spricht er fließend Deutsch.



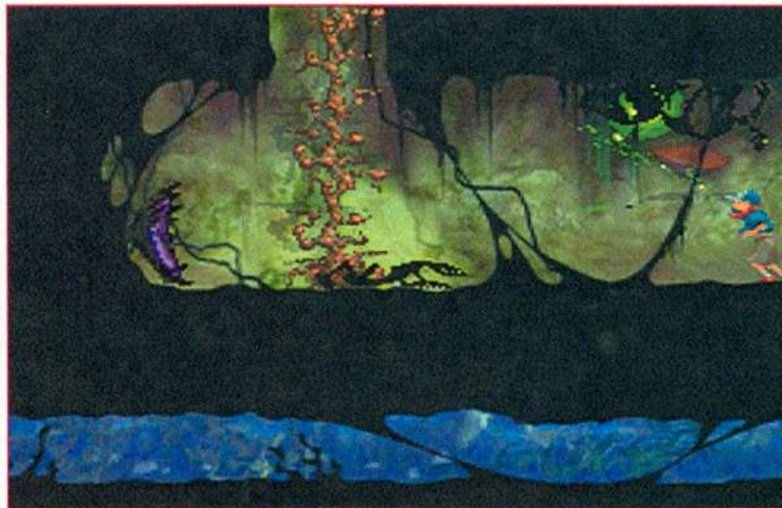
Auch am Ende der zweiten CD kommt Euch der ulkige Flieger wieder zur Hilfe. Er bringt Euch in das idyllische...



Sesam öffne Dich: Die Berührung des leuchtenden Klecks ist schmerzhaft, hilft Euch aber weiter.



Kraxelei durch eine malerische Umgebung: Klettern gehört zu den Grundtalenten Eures jugendlichen Helden.



Im Dunkeln ist gut Munkeln: Wenn die Schatten herankriechen, ballert Ihr mit magischen Leuchtgeschossen um Euch.



Gefährliche Höhlenexpedition: Solange die Pflanzen nach Glühwürmchen schnappen, seid Ihr sicher.

Wie Jump'n'Run-Pionier "Pitfall Harry" nutzt Ihr auch Lianen, um Hindernisse elegant zu übersegeln. Neben der Geschicklichkeit wird von Anfang an auch Euer Auge gefordert: Nur wenn Ihr bestimmte Fels- und Pflanzen-Mechanismen auslöst, öffnen sich Euch Trampelpfade durch die feindlich gesonnene Natur. Je nach Rätsel spielt auch die Reihenfolge Eurer Aktionen und Handlungen eine Rolle: Erst betäubt Ihr die hungrige Fauna, dann kraxelt Ihr flink an einer magischen Bohnenstange aus dem Raum.
Da sich die Landschaft alle paar Bildschirme radikal ändert, müßt Ihr im Verlauf Eures Abenteuers allerhand sportliche Talente beweisen: Ihr schwimmt und schleicht, klettert und spurtet. In besonderen Spielsituationen wird Euch die Steuerung sanft aus der Hand genommen: Die Kamera zoomt an Euren Helden heran und eröffnet eine FMV-Einspielung, die Euch mit neuen Gefahren (oder Verbündeten) vertraut macht.
Neben der Spielmechanik hat "Heart of Darkness" auch den Schwierigkeitsgrad mit den genannten Action-Adventure-Vorgängern gemein: Der Tod lauert überall, ungezählte Male wird Euer Held von Schatten zerrissen, von Pflanzen gefressen oder in einen Abgrund geschubst. Gerade habt Ihr zwischen den Kiefern eines skelettierten Riesen-Dinosauriers sicheren Halt gefunden, da knirschen auch schon die toten Gelenke – wer nicht rechtzeitig verduftet, wird zermalmt!
Trotz der ungezählten Gefahren und einiger komplizierter Rätsel kommt Ihr zügig voran, denn im Gegensatz zu fast allen anderen Playstation-Spielen kennt "Heart of Darkness" weder eine feste Anzahl von Leben, noch ein "Game Over" oder "Continue". Reißt Euch ein falscher Schritt ins Verderben, beginnt Ihr den Abschnitt nach kurzer Ladepause wieder von vorne. Mehr als fünf Bildschirme werdet Ihr nie zurückbefördert – die Rücksetzpunkte dienen gleichzeitig als Speicherstation. Zwar könnt Ihr überall sichern, doch nach dem Laden eines Spielstandes taucht Ihr immer an einem der fest definierten Rücksetzpunkte auf.
Auch nach einer mehrtägigen Spielpause merkt sich die Playstation (eingeschobene Memory Card vorausgesetzt) Euren Spielstand: Nach dem Booten werdet Ihr automatisch am zuletzt besuchten Ort abgesetzt. *wi*

Die auch in "Abe" verwendete Mischung aus 2D-Grafik und 3D-Renderings liegt der Welt von "Heart of Darkness" zugrunde: Statt eine Echtzeit-Umgebung zu schaffen, renderten die französischen Entwickler einen hochauflösenden, aber statischen Hintergrund, den sie durch dezente 3D-Elemente erweiterten. Held und Bösewichte turnen als traditionell gezeichnete Sprites in hunderten von Animationsphasen durch diese Landschaft.





Nach der Papierskizze bastelten die Grafiker ein 3D-Modell der Landschaft....





...später wurden farbige Texturen über Felsen und Pflanzen gelegt.

! Die verzwickten Jump'n'Run-Sequenzen von "Heart of Darkness" bringen Euch ganz schön ins Schwitzen. Nur die pixelgenaue Steuerung rettet das Abenteuer vor permanenten Frusterlebnissen. Trotzdem müßt Ihr Euch daran gewöhnen, in jedem zweiten Bildschirm mindestens dreimal abzudanken: An einigen Stellen (z.B. im Kampf gegen Würmer) hängt Euer Erfolg vom Zufall ab. Die Disney-würdigen FMV-Schnipsel verbinden die Levels zu einer lebendigen Welt, auch wenn der Übergang nicht so fließt wie in "Oddworld". Da Eure Interaktion mit der Umwelt sehr eingeschränkt ist (schießen und schieben), sind die Rätsel plumper und trockener als Abe's Pfeif- und Schleichspielchen: Faxen machen die anderen Charaktere zwar schon, doch beeinflussen (oder gar steuern) könnt Ihr das Verhalten der CPU-Wesen nicht.

OLIVER EHRLE



...Dorf seiner Familie, wo Ihr als Held gefeiert werdet. Diese Filmsequenz dauert mehrere Minuten.



Vorspann und Zwischensequenzen fügen sich zu einem Computer-Film, der etwas an Disneys "Toy Story" erinnert.

SPIELSPASS 70%

HEART OF DARKNESS

SPIELER ZUWEISEN
SPIELEN
OPTIONEN
LADEN
SPEICHERN

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	70%

Action-Adventure mit Disney-würdiger Dramaturgie und Grafik – leider mit Technik-Schwächen und spielerischen Durchhängern.

AB 6

Andere Versionen
Eine Saturn-Fassung dürfte existieren, wird aber voraussichtlich nicht mehr ausgeliefert.

Entwickler: Hookstone, GB

Sentinel Returns

Geoff Crammond erdachte einige der besten Spiele der C64- und Amiga-Zeit: Nach dem (ehemals) ultrarealistischen Formel-Rennspiel „Revs" folgte 1985 der Tüftelmeilenstein „The Sentinel". Bald darauf erschien das waghalsige „Stunt Car Racer", das auf dem Amiga via Link-Modus rasante Duelle auf den engen Achterbahn-Kursen erlaubte. Letztes großes Projekt von Geoff war die erfolgreiche Formel 1-Simulation „Grand Prix 2" für den PC.





Zwei Klassiker der 16-Bit-Computer: Das Ur-"Sentinel" (oben) und "Stunt Car Racer".



In der Welt von "Sentinel Returns" sind Bäume die einzige Form von Leben, die der wachsame "Sentinel" toleriert. Absorbiert sie und Ihr erhaltet Energie.

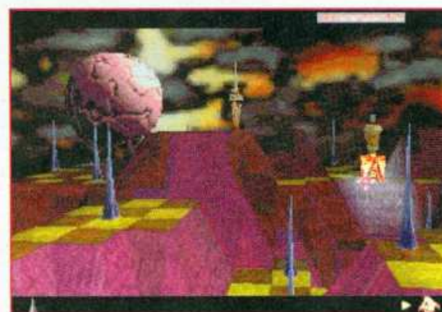
PS Vor 13 Jahren entzweite "The Sentinel" mit seiner innovativen Spielidee die Spieleszene: Während viele 8-Bit-Fans dem abstrakten Prinzip ängstlich fernblieben, hält das Grüppchen Eingeweihte die „Sentinel"-Tüftelei für eines der besten Spiele aller Zeiten. Mit der Neuauflage „Sentinel Returns" will Psygnosis sowohl diese Veteranen reaktivieren, als auch die jüngste Playstation-Zielgruppe vom ungewöhnlichen Denkspiel überzeugen.

Auf dem höchsten Punkt jeder Welt thront der Sentinel, ganz unten steht Ihr. Euer Ziel ist es, dem Wächter möglichst nahe zu kommen, also einen Standpunkt zu erreichen, von dem aus Ihr den Platz des Wächters einsehen könnt. Erst dann ist der Sentinel verwundbar – per Knopfdruck wird Euer Feind absorbiert. Eure Fortbewegungsart ist ungewöhnlich: Um Euren Standort zu wechseln, baut Ihr an günstiger Stelle eine leere Roboterhülle, in die Ihr Euch hineintransportieren könnt. Der Wechsel Eures Roboterkörpers kostet Energie: Zum Glück könnt Ihr Eure verlassenen Körper absorbieren, aber auch die herumstehenden Bäume anzapfen.

Doch jede Energiebewegung macht den „Sentinel" auf Euch aufmerksam: Der Wächter dreht sich langsam um die eigene Achse und atomisiert alles, was größer ist als ein Baum – dazu gehört auch Ihr!

Habt Ihr den "Sentinel" dennoch erreicht und besiegt, springt Ihr je nach verbliebener Restenergie bis zu vier Level vorwärts. Dabei schlagt Ihr Euch teilweise mit mehreren Wächtern herum, bis Ihr am Ende der 666 Spielstufen im mysteriösen „Void" antretet.

Technisch hat Psygnosis „Sentinel Returns" auf den Stand der Zeit gebracht und in eine bedrohlich-düstere Umgebung verfrachtet: Statt mit knallig-bunten Polygonen werden die vier Reiche Wasser, Feuer, Luft und Erde mit modernen Texturen dargestellt und durch gezielte Lichteffekte beleuchtet. Neben spärlichen, aber passenden Soundeffekten steuerte Horrorfilmer John Carpenter ("Halloween") sphärische Musikstücke bei. Mausbesitzer haben Grund zur Freude: Sie können mit einer intelligenten Joypad/Maus-Kombination komfortabler spielen. *us*



Im Hintergrund lauert ein Hilfs-"Sentinel", der Boß selbst sucht am anderen Ende der Landschaft nach Euch.



Turmbau zu Babel: Mit vielen Blöcken erreicht Ihr zwar schnell große Höhen, verliert aber dabei viel Energie.



Der "Sentinel" in Großaufnahme: Solange Ihr Euch nicht in seinem Blickfeld aufhaltet, seid Ihr sicher.



Ein Blick auf Euren alten Roboterkörper: Absorbiert ihn, bevor der "Sentinel" ihn Euch wegschnappt.

! Das „Sentinel"-Spielprinzip ist immer noch genial und hat in der Umsetzung kaum verloren: Die Joypad-Steuerung wurde prima und unkompliziert gelöst, Anfänger freuen sich über eine sanft ansteigende Lernkurve. Daß ich trotzdem nicht restlos begeistert bin, liegt an vielen kleinen Designschlampern: Die stilvolle Grafik sieht zwar edel aus, ist aber so düster, daß Euch in kritischen Momenten die Übersicht verloren geht. Die grafische Präsentation des Sentinels läßt nur schwer erkennen, in welche Richtung er gerade blickt. Im Hauptmenü bremsen unnötige Animationen, dafür zeigt die Levelkarte kaum noch erkennbare Details. Nervend sind die Ladezeiten der Spielstufen: Was der C64 (!) schnurstracks berechnete, braucht nun eine halbe Ewigkeit. Könnt Ihr darüber hinwegsehen, erwartet Euch ein Knobelspiel der Extraklasse.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS **81%**

©1996 No Name Games Limited. Published under exclusive licence from No Name Games Limited by Psygnosis Limited. Based on an original concept by Geoff Crammond. Programmed by Hookstone Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1996-7 Psygnosis Limited. ALL RIGHTS RESERVED.

HERSTELLER: PSYGNOSIS

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 57%

SOUND: 73%

Geniale Kombination aus abstraktem Spielprinzip und kniffliger Strategie. Kleine Detailmängel drücken die Wertung.

AB 12

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant

Entwickler: X-Ample Architectures, D • Programmierung: Michael Büttner • Grafik und Spieldesign: Thomas Heinrich u.a.

Viper

PS Als MAN!AC vor vier Jahren dem Darmstädter Entwickler Neon einen Besuch abstattete, arbeitete dieser an zwei Action-Orgien: "Tunnel B1" erschien bereits 1996, doch auf "Viper" sollten die Fans noch lange warten. Denn inzwischen war nicht nur der Auftraggeber Ocean in französischen Besitz gewechselt, auch Neon hatte aufgehört als Team zu existieren. In Grüppchen zerfallen, pendelten die Mitglieder zwischen Darmstadt und Manchester. Daß es im personellen Chaos noch gelang, einen ambitionierten "Starwing"-Konkurrenten fertigzustellen, spricht für die organisatorischen und technischen Fähigkeiten des neuen Teams **X-Ample**.





Lichter der Großstadt: Von zwei blauen Scheinwerfern flankiert, erspäht Ihr ein leuchtendes Extra.



Rostmonster: Wild ballernd manövriert Ihr Euren Helikopter zwischen schwingenden Stahlkränen hindurch.



Mittelgegner-Fight im Sonnenuntergang: Optisch ist "Viper" überwältigend, spielerisch aber recht hausbacken.

Für eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte blieb dem Team um Michael Büttner jedoch keine Zeit: In "Viper" schwirren bösartige Aliens über die Erde, als einsamer Held fliegt Ihr ihnen entgegen. Ihr steuert einen futuristischen Helikopter, der zwar nicht beschleunigen oder bremsen, aber aus allen Rohren ballern kann. Sein Schutzschild fängt feindliche Plasma-Geschosse und Laser-Strahlen ab und übersteht auch eine Kollision mit Hochhäusern oder Canyon-Wänden. Jedes Ungeschick kostet Energie: Ein Anzeige am linken, oberen Bildschirmrand zeigt, wie lange Ihr noch durchhaltet. Rechts gegenüber seht Ihr Euren Vorrat an allesvernichtenden Smart-Bomben und Zusatzschildern, die Euch für ein paar Sekunden blau umhüllen und vor jeder Attacke schützen. Nach alter Alien-Sitte findet Ihr auf Eurer Route frische Energie, Smart-Bomben, Schilde und Power-Ups, die Eure Bordkanonen Stufe um Stufe aufrüsten.

Über Steuerfinessen oder tiefsinnige Einstellungen braucht Ihr Euch bei "Viper" nicht den Kopf zu zerbrechen: Die Flugroute ist à la "Lylat Wars" vorgegeben, Loopings oder 180-Grad-Manöver sind Euch aber nicht gestattet. Entsprechend simpel ist die Joypad-Belegung: Die seitlichen Taster werden nicht genutzt, auf drei der vier Feuerknöpfe liegen Bordkanone, Smart-Bombe und Extra-Schutzschild. Das einzige komplizierte am Action-Knaller ist das siebenstellige Paßwort – die Memory Card wird nicht unterstützt. *wi*

Eisernen

Fans des Heim-Computers C-64 kennen den Namen der Entwicklertruppe "X-Ample": In den frühen 90er-Jahren schrieb die Commodore-Gruppe Spiele für



C-64-Jugendsünde: Das "X-Ample"-Team ist Insidern seit 1990 bekannt.

Demonware, Starbyte und den CP-Verlag. Nach dem Zerfall von Neon tat sich der Ex-Neon-Programmierer Michael Büttner mit X-Ample-Designer Thomas Heinrich zusammen, andere ehemalige Angestellte arbeiten jetzt wieder auf eigene Faust oder für Argon, die Firma hinter www.logon.de und "M@NIAC online".

SPIELSPASS **70%**

HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
86%	69%

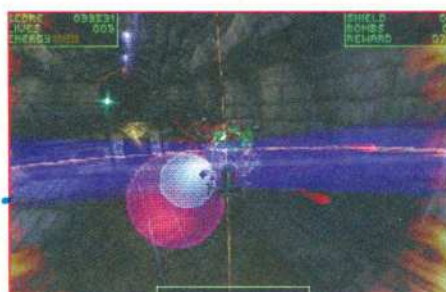
Grafisch phänomenaler, aber unübersichtlicher und dramaturgisch flauer 3D-Overkill – Gags und spielerische Ideen sind rar.

AB 12

! Der inoffizielle "Tunnel B1"-Nachfolger "Viper" ist ein cleverer Blender: Grafisch hat das 3D-Feuerwerk mehr zu bieten als die meisten anderen Playstation-Ballerspiele und erinnert an Silvester: Man staunt über zerstäubende Partikel und schimmernde Sternkaskaden und freut sich über jeden neuen Effekt. Doch danach bleibt ein schales Gefühl – von der optischen Verschwendungssucht abgesehen, bietet das Spiel wenig Neues. Unter der Leitung erfahrener Spieldesigner hätten die Grafiktechniker ein Meisterwerk abgeliefert, doch so fehlt es spielerisch an Pfiff: Das Extrawaffensystem ist primitiver als jedes 8-Bit-Power-Up-Schema, intelligente Feindtaktiken sind im Chaos der Lichter und Farben nicht auszumachen. Ballern ohne Tiefgang: Zwischen Pop-Ups, Textur-Fehlern und wuchtigen FX bleibt auch Euch keine Zeit für schlaue Manöver.



WINNIE FORSTER



Eine Smart-Bombe zerreißt den Endgegner: Im Laser- und Plasma-Inferno verliert Ihr oft die Übersicht.



Ungleicher Faustkampf: Der Golem am Ende des vierten Levels ist einer der aufregendsten Feinde des Spiels.



Chaos im Canyon: Unter Euch taucht eine vielgliedrige Seeschlange ab, von oben schwirren die Aliens heran.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Simis, GB • **Produzent:** Gabriella Diffleyo • **Spieldesign:** Lee Brimmicombe-Wood, Phil Marley & Simon Carless • **Programmierung:** David Shillito, Simon Clay u.a. • **Grafik:** Chris Williams, Ben Hebb u.a. • **Sound:** Ian Livingstone (Music Technology Service)

Xenocracy



Von weitem ansehnlich: Erst im Nahkampf entpuppt sich die Station als pixeliges Polygongerüst.



PS In "Xenocracy" schlüpft Ihr in den Overall eines Raumhelden der Vereinigten Planeten-Nationen: Im Jahr 10.600 streiten sich die Großmächte Erddominikum, Mars-Kombinat, Venus-Allianz und Merkur-Liga um die Schürfrechte auf den benachbarten Monden. Mit Eurem Jäger und einem Wingman verteidigt Ihr Lykosit-Transporte und Mineralminen gegen Überfallkommandos der konkurrierenden Konzerne. Die verschiedenen Missionen wählt Ihr selbst an.
Nachdem Ihr Euren Kollegen berufen, das Raumschiff ausgerüstet und die kurze Einsatzbesprechung verarbeitet habt, geht's ab ins All oder auf einen umkämpften Mond: Mit den Zeigefingertasten gebt Ihr ordentlich Gas, per Feuerknopf nehmt Ihr die intergalaktischen Übeltäter ins Visier und ballert mit Laser, Rakete sowie Photonenkanone. Ein zweigeteilter Radar sowie Statusanzeigen für Bewaffnung und Zustand Eures Jägers informieren Euch im Kampf über Gegnerzahl und Eure Kampfstärke. Habt Ihr alle feindlichen Jäger abgeschossen, fliegt Euch der Autopilot zurück zum Stützpunkt. Hier gibt's für lebendige Kollegen und ruhmreiche Abschüsse Credits, die Ihr sofort in die Waffen- und Antriebsforschung investiert: Wer z.B. die kostspielige Stealth-Technik finanziert, düst bald mit einem Tarnkappenschiff durch's All: Der Feind entdeckt Euch erst, wenn bereits eine mächtige Salve sein Heck zerfetzt. *oe*

! "Xenocracy" ist eine unausgegorene Raumschlacht: Die Mischung aus Benutzeroberfläche im Internet-Design und rackligen Schießereien gegen fliegende Teekannen vermiest Euch das Science-Fiction-Feeling. Eine anständige Raumbasis mit Werkstatt, Konferenzraum und Pilotenkneipe sowie schnittiges Jägerdesign wären wesentlich stimmungsvoller. Auch die Raumkämpfe selbst lassen zu wünschen übrig: Die Gegner sind im Nahkampf nur mit Glück zu treffen, Euer Gleiter reagiert langsam und ungenau. An die klobige Zielmarkierung können sich nur "Kampfstern Galactica"-Piloten gewöhnen, Eure Gegner werden bei näherer Betrachtung sehr pixelig. Nicht zuletzt die billigen Darsteller legen offen: "Xenocracy" ist ein bescheidener Versuch, "Colony Wars"-Piloten zu rekrutieren.



OLIVER EHRLE

SPIELSPASS **53%**

HERSTELLER: GROLIER
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 56% | SOUND: 68%

Trotz Laser-Feuer läßt Euch "Xenocracy" kalt: Rucklige Raumschlacht mit abstrakter Internetoberfläche und unübersichtlichen Kämpfen.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant

Entwickler: Rare, GB



Banjo-Kazooie


Jeder Flügelschlag ist kostbar: Um Höhe zu gewinnen, müßt Ihr jedesmal ordentlich Federn lassen.


Auf den Hund gekommen: In der Wüste seid Ihr nur auf Felsen sicher – außenherum brodelt der heiße Wüstensand!



Während in Nintendos 8-Bit-Tagen das Konami-Logo als Spielspaßgarant für alle Altersklassen galt, hält im Zeitalter der Next Generation der englische Entwickler Rare diesen Status. Im neusten Rare-Spiel "Banjo-Kazooie" betätigt Ihr Euch weder als Abrißkolonne noch als Geheimagent, sondern steht dem fröhlichen Bär Banjo und seinem gefiederten Freund Kazooie zur Seite. Die beiden haben mächtig Wut im Bauch, denn die Hexe Gruntilda hat Banjos hübsche Schwester entführt. Im finsteren Versuchslabor bereitet das Weib eine Schönheitsoperation vor, die ihr wieder das Licht der Jugend ins Gesicht zaubern soll. Ähnlich der Apparatur im Horrorklassiker "Die Fliege" muß Banjos Schwester nach dem Experiment Falten, Warzen und Fettpolster mit sich herumschleppen: Ihre vielversprechende Model-Karriere wäre damit zerstört!



In den düsteren Gewölben des Hexenhauses steht Ihr zunächst vor verschlossenen Türen: Der hinterhältige Krummbuckel hat jeden Raum des Schlößchens mit einem Zauber versiegelt, um Eure Befreiungsaktion zu behindern. Ähnlich den Sternen in "Super Mario 64" benötigt Ihr jeweils eine bestimmte Zahl von goldenen Noten, um den Bann zu brechen. Die Gänge und Winkel der muffigen Absteige erstrecken sich von der stinkenden Laborkloake bis zum ägyptischen Museum mit geheimnisvollen Sarkophagen und Zaubersymbolen. Kisten und Höhlen führen Euch in die neun weitläufigen Welten, die zu unzähligen Nebenlevels und Geheimräumen verzweigen. Die Eingänge zu den Szenen öffnet Ihr wiederum über Wandgemälde, die Ihr mit den 100 versteckten Puzzlestücken im Spiel ergänzt: Dabei ist nicht jedes Puzzleteil für ein bestimmtes Bild vorgesehen, sondern kann universell eingesetzt werden: In "Banjo-Kazooie" verschmelzen Schloß und Levels zu einer gigantischen Jump'n'Run-Welt, in deren Gängen die Häscher von Gruntilda patrouillieren und zehn weitere Puzzleteile verborgen sind.

Da Kazooie ein ziemlich faules Federvieh ist, nimmt er im Rucksack von Banjo Platz und bemüht sich nur gelegentlich um ein paar flotte Schritte und Flügelschläge. Als Banjo beginnt Ihr Euer Abenteuer mit den Grundfähigkeiten Rennen, Hüpfen, Schlagen, Klettern, Sprintattacke und Ducken: Die Hocke ist Eure Ausgangsposition für eine Reihe von Spezialmanövern, die Ihr in den Weiten des Hexenhauses von einem freundlichen Maulwurf lernt. Haltet deshalb immer Ausschau nach Maulwurfhügeln!

Den Saltosprung aus der Hocke und die donnernde Stampfattacke hat sich Banjo von Mario abgeschaut, für alle weiteren Hiebe und Moves kombiniert Ihr die Z-Taste mit den C-Knöpfen. Für unaufhaltsame Sprints den steilen Hügel hinauf, reitet Banjo auf seinem Freund Kazooie, statt blauen Bohnen schießt Ihr Eier durch die Gegend. Diese dürft Ihr ent-



SPIELLOGIK: In "Banjo-Kazooie" wird der Spielstand automatisch gespeichert, sobald Ihr ein neues Rätsel löst und den Level verlaßt. Kommt Ihr an einer Stelle nicht weiter, dürft Ihr Euch mit einem anderen Problem befassen: Wenn Ihr fleißig Noten sammelt, könnt Ihr sogar ganze Levels auslassen bzw. die Reihenfolge selbst bestimmen. Grenzen setzen hier nur Eure Spezialmanöver, die Ihr im Spiel von einem Maulwurf lernt. Sucht also alle Levels nach Maulwurfhaufen ab, denn via Sprint und Flug gelangt Ihr an neue Extras. Eure Leben werden hingegen nicht im Modulspeicher verewigt, Ihr beginnt bei jedem Versuch mit drei Leben.

VERKLEIDUNGEN: Gegen eine Bezahlung mit Voodoo-Tokens verwandelt Euch der einheimische Zauberer Mumbo in Biene, Krokodil, Walroß, Kürbis oder Ameise. Jede Verkleidung öffnet Euch neue Pfade, die Ihr in Eurer ursprünglichen Gestalt nicht betreten konntet. Der Zauber hält auch außerhalb des Levels an: Verlaßt eine Welt und schaut Euch in der Oberwelt um. Seid Ihr jedoch zu weit von seiner Höhle entfernt, lassen Mumbos Zauberkräfte nach.


Stampft das Dorf in Grund und Boden: In den Hütten findet Ihr Extraleben, Puzzlestücke und Noten.


Rutschpartie auf dem Gletscher: Später stellt Ihr Euch beim Rodeln dem Eisbären.



Schleicht an den Wachen der Hexe vorbei: Kommt Ihr ihnen zu nahe oder macht Ihr ein Geräusch, stürmen sie Euch schimpfend und wild gestikulierend hinterher.



weder gerade nach vorn ballern oder in einem Bogen nach hinten hüpfen lassen. Ein Zielkreuz wie in "Yoshi's Story" gibt's nicht. Katapultfelder erlauben Euch den Riesensprung, Plattformen mit einer Feder gelten als Startpunkt für Rundflüge. Das Flugverhalten Eurer Helden ist Marios Flügelkappe ähnlich, gehamsterte Federn erlauben Euch zudem Flügelschläge, mit denen Ihr in luftige Höhen aufsteigt und so minutenlang durch die Wolken gleitet. Kazooie beherrscht in der Luft obendrein einen blindwütigen Kamikazesturzflug, der jeden Gegner plättet, jedoch keine Kurskorrekturen und keine ordentliche Landung erlaubt. Auch unter Wasser fühlen sich Eure Schützlinge wohl und planschen in zwei Geschwindigkeiten herum. Dabei solltet Ihr jedoch immer ein Auge auf die Sauerstoffreserven werfen, aufsteigende Luftblasen (von Fischen) füllen Eure Lungen. Natürlich ist sich Hexe Gruntilda des Potentials der beiden Streiter bewußt und hat deshalb einige Puzzlestücke an unerreichbaren Orten (z.B. auf entlegenen Ästen oder im Ameisenhaufen) versteckt. Hierfür nehmt Ihr die Hilfe des Voodoomeisters Mumbo in Anspruch, der Euch im Tausch gegen Voodoo-Totems in fünf verschiedene Tiere verwandelt: Die Ameise bewältigt extreme Schrägen und paßt durch jede Ritze, die Biene surrt auf entlegene Plattformen. Der Halloween-Kürbis tarnt Euch auf dem Friedhof, das Krokodil fühlt sich im Piranha-verseuchten Tümpel wohl und verschreckt mit seinem riesigen Maul selbst mutige Gegner. Das Walroß pummelt gemächlich durch die Landschaft, besitzt aber für ein Schlittenrennen mit dem Eisbären das Idealgewicht. Mit dieser Masse an Fähigkeiten findet Ihr für jedes Problem die passende Lösung: Um an die begehrten Puzzlestücke und Noten zu gelangen, hüpft Ihr durch Wälder, Eis- und Sandwüsten, Ihr durchforstet Karibikinseln, Hafenanlagen, Friedhöfe und sogar den hauseigenen Müllzerkleinerer. Für beinahe jedes Puzzlestück müßt Ihr jedoch eine Aufgabe erfüllen: Der Müllzerkleinerer in Form eines Riesenfisches ist in der schmierigen Kloake festgekettet und bettelt nach etwas mehr Leine, um an der Oberfläche frische Luft zu schnappen. Habt Ihr mit komplizierten Tauchmanövern das Schloß gelockert, dürft Ihr durch Mund, Nasenlöcher und Zahnlücke sein Inneres erforschen und verschluckte Schätze bergen. In der Eiswelt schützt Ihr die Christbaumlichter auf ihrem Weg zum Weihnachtsbaum und entzündet sie durch ein paar gezielte Schüsse auf den Stromschalter. Captain Blubber steht Ihr in der Südsee bei: Der arme Kerl ist an einem Riff gekentert und kann seine Goldbarren nicht allein hochtauchen! Die unbesiegbare Mumie verfolgt Euch auf neun Steinplatten während eines Verschieberätsels, bei dem Ihr ein Banjo-Kazooie-Bild ordnet. Ihr sammelt Orangen für einen hungrigen Affen, durchstöbert unter Zeitdruck Labyrinthe nach Extras und buchstabiert die Namen Eurer Helden durch Stampfer auf Buchstabenfließen. Besonders gründliche Spieler suchen die





Unter Wasser ist die Luft begrenzt: Haltet Ausschau nach glitzernden Blasen!



Der hat 'nen Vogel: Ist Banjo zu faul zum Laufen, muß Kollege Kazooie ran.



Bei der Sturzflugattacke solltet Ihr gut zielen: Eine Kurskorrektur ist nicht möglich.



Wegen Gruntilda wurde HeiligAbend auf Eis gelegt



Beeindruckende Licht-FX schmücken die Kirche



Duell mit der Krabbe: Wartet ihre Zangencombos ab und setzt in der Pause zum Schnabelhieb an!



Nur für Mitglieder: Den Ameisenbau könnt Ihr nur als Termite getarnt infiltrieren



Eure Weitsicht reicht in den hintersten Levelwinkel: Nur Gegner könnt Ihr erst ab einer bestimmten Entfernung ausmachen.



fünf Vögel pro Level, die bei Annäherung winken und durch Pfiffe auf sich aufmerksam machen.
Gruntildas Schergen lassen dabei keine Schandtat unversucht, um Euch an Eurer Befreiungsmission zu hindern: Kröten in Totenkopfkitteln patrouillieren auf den wichtigen Pfaden und fallen Euch schimpfend an, in düsteren Löchern und Röhren züngeln Schlangen nach einem Leckerbissen. Krebse zwicken Euch mit ihren Scheren und Schneemänner werfen mit frostigen Bällen.
Damit Ihr den Überblick behaltet, dreht Ihr die Kamera stufenlos um Eure Helden und zoomt in drei Stufen an sie heran. Auch in eine Egoperspektive dürft Ihr klicken, um Euch gemütlich umzuschauen. Besonders praktisch ist die Folge-Funktion der R-Taste, die bei Betätigung die 3D-Kamera langsam hinter Euch schwenkt: So behaltet Ihr auch beim Balancieren auf schmalen Balken die Übersicht, selbst wenn der Weg seine Richtung ändert.
Bei der Gestaltung der Welt legt Rare viel Wert auf Realismus: Daß Ihr wie bei "Super Mario 64" gegen eine unsichtbare Wand als Levelbegrenzung rennt oder in "Waverace"-Manier Kugeln Eure Bewegungsfreiheit einschränken, ist in "Banjo-Kazooie" undenkbar. Stattdessen wurden solche Grenzen geschickt durch Spielelemente wegretuschiert: Schwimmt Ihr z.B. in der Karibik auf's offene Meer hinaus, empfängt Euch alsbald ein Hai mit gefletschten Zähnen, der Euch unmißverständlich zur Umkehr zwingt. Auch in Punkto Sichtweite setzt Rare neue Maßstäbe: Einen Nebeleffekt im Hintergrund gibt es nicht, stattdessen hat Rare jedem Gegner und jedem Stein auf dem Bildschirm eine eigene Priorität verpaßt: Kleine Extras und Gegner verschwinden schon nach einem kurzen Sprint, größere Objekte erst auf Distanz. Mächtige Häuser, Bäume und Säulen erspäht Ihr hingegen aus dem hintersten Levelwinkel, so daß Ihr besonders im Flug malerische Taloptiken genießt.
Hinzu kommen neuartige Spezialeffekte: In der Kloake spiegelt auf der Wasseroberfläche ein schmieriger Ölfilm die komplette Regenbogenpalette wieder. Taucht Ihr an Luftblasen heran, schaut Ihr in Euer verschwommenes Spiegelbild. Tapst Ihr nur beiläufig durch flaches Gewässer, spritzen bei jedem Schritt zahlreiche Wassertropfen zur Seite, die beim Wiedereintritt für tolle Wellenkreise sorgen. Besonders beindruckend sind jedoch die Lichteffekte im Gruselhaus: Bunte Kirchenfenster werfen abenteuerliche Bilder auf den Fußboden – stellt Euch mal mitten rein!
Unsere Bildschirmfotos zeigen noch die englische Fassung, die deutsche Version wird deutsche Texte aufweisen. *oe*

Die interaktive Hintergrundmusik (von Bongotrommel bis Schunkel-Country) verändert sich je nach Umgebung und geht fließend ineinander über: Hüpft Ihr z.B. im Keller ins Wasser, verlangsamt sich gemächlich der Rhythmus. Mit jedem Tiefenmeter verwandeln sich die Schlaginstrumente zu dumpfen Blubbersounds – die Melodie bleibt jedoch im Level dieselbe.



Alltagssorgen eines Piraten: Captain Blubber hat sein Gold im Hafen versenkt und kann nicht schwimmen





Abrakadabra: Voodoozauberer Mumbo verwandelt Euch mit unverständlichem Gegrummel in Ameise, Krokodil oder Biene – manchmal wird's auch eine Waschmaschine.

! Gegen "Banjo-Kazooie" steht "Gex" wie ein begossener Pudel da: Im Vergleich zur abstrakten Level-Architektur wirkt Rares Special-FX-Feuerwerk wie eine riesige, zusammengehörige Abenteuerwelt. Immer wieder entdeckt Ihr eine putzige Pausenanimation oder einen ulkigen Plappersound (z.B.das Rülps-Sample von Captain Blubber), der Euch die Lachtränen in die Augen treibt. Die unzähligen Zwischenspiele und Geheimräume (Schon mal ein Nasenloch erforscht?) sorgen für Abwechslung, die deutschen Bildschirmtexte sind witzig. Für totale Übersicht sorgt die flexible 3D-Kamera, die Wände und Dächer berücksichtigt. Die hervorragende Fernsicht und die fehlerfreie wie dynamische Optik belehrt jeden N64-Kritiker eines besseren: Rare beweist höchste Jump'n'Run-Kompetenz und dringt in miyamotische Spielspaß-Dimensionen ein.



OLIVER EHRLE



Da ist der Wurm drin: In feuchten Kanalrohren lauern bissige Riesenschlangen.



Als Biene brummelt Ihr auf entlegene Äste und sammelt dort die versteckten Puzzleteile.

SPIELSPASS 90%

64BIT 128 · RUMBLE · D · AB 6

BANJO-KAZOOIE
©1998 NINTENDO/RARE GAME BY RARE

HERSTELLER	RARE/NINTENDO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	90%
SOUND	82%

Rare deklassiert die Hüpfspiel-Konkurrenz: Detailverliebtes Rätsel-Jump'n'Run mit Gags, Special-FX und Geheimnissen.

MAN!AC 9/98

erscheint am 5.8.98

Anzeigenschluß: 8.Juli

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Tel. 08233/7401-12

Entwickler: Camden Developments, GB • **Produzent:** Richard Underhill • **Spieldesign:** Joe Money, Russell Kerrison • **Programmierung:** Andy Fitter, A. Hansen • **Grafik:** Mark Brown, Niki Ikram, Joe Money, Edward Bradley

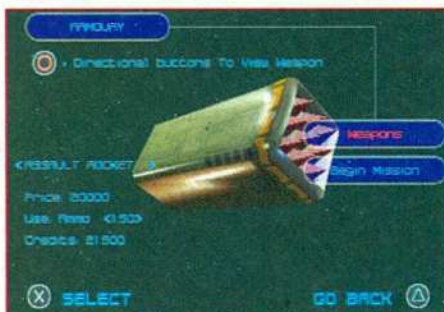
Blast Radius



Genau das richtige für grimmige Raumjäger: Ein Abschuß wird mit Lichteffekten und Explosionen zelebriert!



Erfolgreiches Himmelfahrtskommando: Mit einem rasanten Anflug und Raketen-Dauerfeuer knackt Ihr den von zwei Basisschiffen geschützten Generator!



Habt Ihr genügend "Bounty"-Kapseln gesammelt, könnt Ihr Euch solche "Assault"-Raketenwerfer leisten.

Neben der richtigen Jagdmaschine sucht Ihr Euch auch eine individuelle Route durch den Raum. In jeder "Blast Radius"-Galaxie werden mehrere Einsätze geflogen. Die ersten drei spielt Ihr in beliebiger Reihenfolge, dann darf gespeichert werden. Habt Ihr die finale Mission geschafft, geht es ohne großes Video-Brimbamborium sofort im nächsten Sektor weiter.



Nur eine winzige FMV-Sequenz und ein paar Zeilen Text genügen als Briefing: In der Kürze...

PS Zoff im All: In Spielen wie "Wing Commander" informieren Euch minutenlange Videofilmchen und eine prominente Darstellerriege über den stellaren Konflikt. Anders bei "Blast Radius": Ehe Ihr Euch verseht, sitzt Ihr in einem von vier Raumjägern und bemerkt das Anfliegen einer Staffel fieser Jäger.



In der Außenperspektive wirken Verfolgungsjagden noch spektakulärer: Hier trommelt Ihr auf eine "Wyvern".

Wie, warum und weshalb Ihr in acht Galaxien mit je vier Einsätzen zum Terminator mutiert, teilt Euch das Oberkommando nicht mit. Egal, aus der Cockpitperspektive oder per Außenansicht düst Ihr auf die Gegner zu und schaltet sie per Knopfdruck in Eure Zielerfassung. Dann spuckt Euer Bordlaser Tod und Verderben. Erst prasseln die Zwillings-Salven auf die Schilde, einige Sekunden später explodiert der flüchtende Raumer in einer effektvollen Detonation. Mit dem 3D-Radar ortet Ihr in den Sektor einfliegende Staffeln: Der grüne Bereich markiert die Zone vor Euch, Linien stellen den Höhenunterschied dar. Achtet bei hektischen Angriffen auf Großkampfschiffe und Basen auf Eure Vorräte: In bester Spielhallenmanier blüht Euch ein sofortiges "Game Over", wenn der Sprit ausgeht. Vor allem bei häufigem Einsatz des durstigen Nachbrenner-Aggregats solltet Ihr früh genug Nachschub organisieren. Bei "Blast Radius" hinterläßt nämlich jeder Abschuß eine Extra-Kapsel, die (je nach Farbe) eine unterschiedliche Wirkung hat. Entweder repariert sie Eure Schilde, frischt den Spritvorrat auf oder sorgt kurzzeitig für bessere Waffen. Ebenfalls nicht zu verachten sind die Bounty-Einheiten, die Euch mit Bargeld versorgen. Habt Ihr Glück, liegt nämlich nach dem Einsatz eine neue Raketenart, ein hochwertiger Schildgenerator oder ein Laser-Upgrade zum Kauf bereit. Verzweigungen wie bei prominenten Genre-Vorbildern gibt's hier nicht: Entweder, Ihr überlebt den Einsatz, oder Ihr müßt beim letzten Speicherpunkt wieder einsteigen. Erfreulich ist, daß Ihr per Linkmodus gegen- oder miteinander spielt. Ein Splitscreen-Duell gibt's nicht. *cb*

! "BlastRadius" ist Balsam für die auf Nachschub wartende "Colony Wars"-Gemeinde: Den beeindruckenden Massenangriffen kommt Ihr nur durch gewitzte Steuermanöver und routinierte Abfangrouten bei. Mit simpler Bedienung, mächtigen Explosionen und jeder Menge Flugbetrieb kommt herrlicher Ballerspaß auf...und mündet schon bald in Frust. Da Ihr nur nach einer Handvoll Missionen speichern dürft, müßt Ihr viele Abschnitte wiederholen - schließlich will für jeden Einsatz eine neue Taktik ausprobiert werden. Außerdem wirken Fliegerwahl und Extra-Kauf aufgesetzt - wenn man schon auf Story, Komplexität und Videos verzichtet, dann bitteschön konsequent. Das firmeneigene "Colony Wars" ist ausgewogener, umfangreicher und schöner - nur wer diesen Hit schon hat und das Genre liebt, der holt sich auch "Blast Radius".

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 71%

BLAST RADIUS

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 82%
SOUND: 57%

Harte Raumschlacht mit spektakulären Effekten. Mangels Spieltiefe und Speichermöglichkeiten kein "Colony Wars"-Konkurrent.

AB 12







Drei der vier wählbaren Schiffe: Entscheidend ist nicht das Material, sondern eine kluge Taktik. Der Feind ist Euch nämlich in jeder Mission haushoch überlegen.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent & Designer: Steve Screech • **Programmierer:** Jon Atkins, Martin Strohacker, Paul Overy, Wayne Meazza, Anthony Kyne, u.a. • **Grafik:** Martin Jones, Brian Bennett, Carl Norman, Jeremy Turner, Dream Studio • **Sound:** PC Music

Kick Off World



Strafraumgewusel in der modernen Perspektive, doch der Stürmer läßt sich durch die Grätschen nicht bremsen



PS

Um sich von der Konkurrenz abzuheben, wuchert „Kick Off World" mit Optionen: Mit 120 Nationalteams spielt Ihr neben der WM auch eine Liga und Pokalwettbewerbe. Außerdem gibt es spezielle Trainingslektionen, mit denen Ihr Schußtechnik und Paßspiel übt. Tretet Ihr lieber mit Clubmannschaften an, steht die "Superliga" bei Fuß: Hier kümmert Ihr Euch als Manager neben Aufstellungen und Taktik auch um die Finanzen und grast den Transfermarkt ab, bevor Ihr bei den Spielen als aktiver Kicker selbst eingreift.

Vor jedem Match entscheidet Ihr Euch zwischen "Modern" und "Klassik". Wählt Ihr die moderne Spielart, bleibt der Ball bei Dribblings am Fuß Eurer Spieler. Die Steuerung ist einfach, je länger Ihr auf Paß- oder Schuß-Knopf drückt, desto wuchtiger haut Euer Kicker den Ball nach vorne. Bei Standardsituationen bestimmt Ihr mit einem Zielkreuz die gewünschte Richtung. Verteidiger halten den Stürmer am Trikot oder grätschen nach dem Ball. Für "Kick Off"-Veteranen ist die klassische Variante gedacht: Hier blickt Ihr aus einer Vogelperspektive auf den Platz, außerdem klebt der Ball nicht mehr an Euren Füßen. Führt Ihr ihn also nicht vernünftig oder bleibt stehen, rollt er Euch davon und dem erfreuten Gegner vor den Turnschuh. *us*

„Kick Off World" hinterläßt zwiespältige Gefühle: Als "Kick Off"-Fan der ersten Stunde freue ich mich zwar über den putzigen "Klassik"-Modus, doch so richtig springt der Funke nicht über. Da keine analoge Steuerung unterstützt wird, ärgert Ihr Euch mit dem eigensinnigen Ballverhalten herum. Die aggressiven Computergegner grätschen, was das Zeug hält und unterbrechen mit Fouls den Spielfluß. Die moderne Variante wird von diesen Problemen weniger geplagt, bleibt aber durch simple Steuerung und Grafik ebenfalls nur Mittelmaß. Punkte sammelt "Kick Off World" dank dem einfachen, aber gelungenen Manager-Teil: Da Ihr die Stärkeunterschiede Eurer Kicker auf dem Spielfeld unmittelbar spürt, geht Ihr viel engagierter in Transfergeschäfte als bei Managersimulationen à la "Player Manager".



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 61%

HERSTELLER: ANCO

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 54% | SOUND: 51%

Flotter Klassik-Kick mit Optionsvielfalt und ansprechendem Managerteil, aber technisch mäßig und ohne Steuerungsfinessen.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Saffire, USA • **Produzent:** Michael Gottlieb • **Spieldesign:** David Simon, David Wagner u.a. • **Programmierung:** Steve Taylor, Tyler Colbert, Randy Platt & Del Campell • **Grafik:** Walter Park, Ryan Wood & Mike May • **Sound:** Aubrey Hodges

Bio Freaks





Ein Rückfall in die Zeiten, als erfolgreiche Prügelspiele noch das Wort "Mortal" im Titel trugen: Trennt Ihr Eurem Gegenüber den Arm ab, spritzt Euch das Blut gegen die Bildröhre.



Achtet bei schwungvollen Dreh- und Sprintattacken auf den Arenarand, sonst landet Ihr in Schleim oder Lava.

Die Online-Hilfe in Prügelspielen etabliert sich auch auf dem Nintendo 64: Nach "Fighters Destiny" dürft Ihr nun auch in "Bio Freaks" jederzeit per Start-Taste stoppen und im Pausemenü die Kommandoliste für Euren Kämpfer aufrufen. Praktisch, denn Euer Kontrahent kann im Zweispieler-Modus auf seiner Bildschirmhälfte ebenfalls in der Manöverliste schmökern – beim gleichzeitigen Griff nach dem Handbuch gäbe es da wohl Probleme...





In naher Zukunft erschüttert ein Bürgerkrieg das Land der unbegrenzten Möglichkeiten, Amerika zerfällt in seine Einzelstaaten. Statt charismatischen Politikern sind gewissenlose Multikonzerne am Ruder. Die neuesten Erfindungen im Bereich der Mikroelektronik und Biogenetik versorgen die Syndikate mit hirnlosen Supersoldaten, die ihre Gebietsstreitigkeiten ohne Widerspruch auf dem Schlachtfeld austragen. Doch die Feldzüge werden den Konzernen eines Tages zu teuer und sie beschließen, Kampfarenen für wirtschaftliche Konflikte zu errichten: Jede Partei stellt einen Krieger, der bis unter die Zähne bewaffnet und mit neuester Biotechnik ausgestattet dem Feind gegenübertritt.
Acht große Territorien schicken ihre blutrünstigen Kämpfer in die Schlacht: Der synthetische Söldner Bullzeye war ursprünglich ein Clone-Prototyp und hat sich zwei mächtige MGs an die Arme geschnallt. Dem wiederbelebten Zombiefighter Zipperhead wurde die rechte Hand durch eine Stahlkugel ersetzt: In seiner Brust stecken fünf Kontaktstäbe, mit denen er im Notfall nach bewährter Frankenstein-Methode wiederbelebt werden kann. Kopfgeldjägerin Sabotage ist das Vorzeigemodell der "DNA Advanced Laboratories" und feuert mit einer Panzer-brechenden Kanone um sich. Richtig gruselig ist dagegen der Biomutant Ssapo, dessen Gehirn nur auf Töten programmiert wurde.
Hinzu kommen die beiden Höllenmonster Clonus und Multilator, die sich als geheime Krieger zum Endkampf stellen.
Im Gegensatz zu Midways letzten Arcade-Umsetzungen für das N64 stellt "Bio Freaks" mehrere Spielmodi bereit: In der Arcade-Schlacht wagt Ihr Euch zum Kampf um die Welt, ein zweiter Spieler steigt im VS-Modus ein. Steht Euch ein schwächerer Freund gegenüber, schafft Ihr durch die variable Lebensenergie einen Kräfteausgleich. Im Team-Battle teilen sich die Kampfmaschinen in bis zu fünfköpfige Teams und treten der Reihe nach gegeneinander an: Wer eine Runde überlebt, verprügelt mit der verbleibenden Energie den nächsten Team-Kontrahenten. Der Survival-Modus ist ein klarer Fall für Einzelkämpfer: Stellt Euch einer unbegrenzten Zahl von Kriegern, nach jedem Duell wird Eure Energie um 20% aufgefrischt – wie lange werdet Ihr durchhalten? Für jeden Modus ist eine eigene Highscore-Liste vorgesehen, die Ihr per Memory Card speichert. Wollt Ihr lieber noch ein wenig üben, klickt Ihr Euch in die Trainingsarena, wo Ihr an einem hilflosen Sparringspartner unbarmherzige Killermoves ausprobiert.



"Bio Freaks" nutzt jede Taste Eures Joypads: Mit den Feuerknöpfen (beim N64 die C-Buttons) schlagt Ihr wie in "Tekken" mit Euren vier Armen und Beinen zu, mit den Zeigefingertasten

! "Bio Freaks" ist Midways erste N64-Keilerei mit anständigen Animationen: Wie auf der Playstation wirken die Hiebe wuchtig und niederschmetternd, die rund 20 Specials pro Nase garantieren Abwechslung. Das Jetpak sorgt für taktische Elemente, die Schlagvielfalt eines "Tekken 3" erreichen die "Bio Freaks" jedoch bei weitem nicht. Zusammen mit den grunzenden bis sabbernden Protagonisten und den üppigen Splatter-FX entsteht eine animalische Trash-Stimmung, die nur den Polygon-Schöngeist abschreckt: Ihr fühlt Euch wie im Science-Fiction-Klassiker "Arena: Todesmatch der Giganten"! Die Steuerung ist präzise, auch wenn Ihr Eure Reichweite nicht immer korrekt einschätzen könnt. Spielerisch sind beide Versionen identisch. Auf der Playstation geht die Kamera näher ran, ist jedoch etwas lahm.



OLIVER EHRLE



Auf ihn mit Karacho: Ssapos Rollattacke schmettert jeden Gegnern nieder.



Heiß und fettig: Nach einer Bruchlandung im Industrieofen bleibt vom Mutanten nur noch ein Häufchen Asche übrig.



Glücklicher Gewinner oder am Ende doch der Verlierer? Manche "Siegespose" ist mehr als fragwürdig.



Grüner Schleim statt blauem Blut: Retortenmonster Ssapo wurde ursprünglich zur biologischen Kriegsführung entwickelt.

Feuerinferno in der Lagerhalle: Mit seinen Flammenwerfern sorgt Purge für eine kostenlose Einäscherung (N64).



Mit MG und Laserwaffe schießt Ihr dem Feind Arme und Kopf vom Rumpf (Bild: Nintendo 64).

weicht Ihr in Hinter- und Vordergrund aus. Mit den A- und B- Knöpfen zündet Ihr Euer Jetpack und ballert mit Laser, Flammenwerfer und MG. Auf der Playstation liegen diese Funktionen auf den übrigen Zeigefingertasten und sind damit etwas unhandlicher beim Dauerfeuer. Andere Tastenkombinationen fallen dem Sony-Fan dafür etwas leichter. Die rund 20 Specials pro Nase führt Ihr mit einfachen Button-Kombinationen und 90°- bis 180°-Drehungen aus: Wirbelattacken verletzen Euren Gegenüber mehrmals, Würfe schleudern ihn quer durch die Arena. Fußstampfer und Hiebe mit dem Morgenstern lassen den Arenaboden beben, Giftwolken und Flammenwerfer verätzen und brutzeln den Feind. Wer die eingebaute Moveliste studiert, nutzt sogar Napalmkanister und Gasbomben als Wurfgeschosse. Auch taktische Manöver wie eine Rauchbombe haben die Krieger vereinzelt in petto: Wenn auf dem Bildschirm nur noch graue Wolken auszumachen sind, geht's im Kampf drunter und drüber, und Ihr erlebt nach einer Prise Wind oft eine Überraschung. Richtig brutal wird's jedoch erst, wenn Ihr Eure Schußwaffe auspackt: Nach wiederholten Treffern verliert Euer Gegenüber erst einen, dann den anderen Arm und besudelt mit seinem Blut den ganzen Bildschirm: Damit seid Ihr seelisch nicht nur ein Stück verroht, sondern habt dem Feind obendrein eine seiner Waffen geklaut, die fest am Arm montiert sind. Doch Vorsicht: Ein Bio Freak ist auch ohne seine Arme gefährlich und überrascht Euch z.B. mit eingebauten Klingen im Schuh!

Wenn Euch Euer Gegenüber trotz aller Bewaffnung überlegen ist, lockt Ihr ihn in eine der Fallen, die in jeder Industriehallen- und Stahlgießerei-Arena installiert sind: Schubst Euren Feind in den Fluß aus flüssigem Stahl und laßt seine Rüstung langsam schmelzen, im Bioschleim muß er jämmerlich ertrinken. Im Ofen schmort Ihr seinen Panzer an, in besonders schwierigen Fällen erledigt der Industriehexler Eure Probleme.

Wem solch' brutale Keilereien auf den Magen schlagen, wählt die kahle Trainingsarena und stellt die Gore-Option aus. Spielerisch sind beide Versionen identisch, alle Specials und Arenafallen wurden für beide Konsolen umgesetzt. Auf der Playstation sind jedoch die Schatten ziemlich eckig, dafür spritzt bei harten Treffern dezent mehr Blut und Schleim über den Bildschirm. Auch der Digi-Sprecher für die Vorgeschichte haben die Entwickler erfreulicherweise komplett auf's N64-Modul gebannt, das schlagkräftige FMV-Intro jedoch durch CPU-gesteuerte Showkämpfe ersetzt. Mit dem Rumble-Effekt haben die Entwickler auf dem N64 leider sehr gespart: Im Kampf merkt Ihr das Rumpeln kaum, nur bei Purges Flammenwerferpose rüttelt Euer Pad mit voller Power! *oe*

Muster von Game Planet, Tel. 0271/8909880

Endlose

Ladezeiten müssen nicht sein. Während die N64-Version von "Bio Freaks" keines CD-Zugriffs bedarf, haben sich die Entwickler auf der Playstation einen besonderen Trick ausgedacht: Nach der Kämpferwahl lädt die Konsole sofort Kontrahenten und Soundeffekte, während ihr gemütlich den Kampfschauplatz auswählt. Dementsprechend erscheint die Ladepause als nur wenige Augenblicke lang.



Mit seiner Stahlkugel ist Minatek zwar etwas langsam, hinterläßt aber dicke Beulen in der Rüstung (PS).



N64-Spielern bleiben zur Arenawahl fünf Sekunden Zeit (Bild), Playstation-Fans nutzen die Ladepause.

SPIELSPASS 77%

BIO FREAKS

HERSTELLER: MIDWAY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 74% | SOUND: 75%

Brutale Monsterkeilerei mit massig Splatter-FX und herrlich albernen Trash-Charakteren: Immer für eine Runde Blutvergießen gut.

AB 18

SPIELSPASS 77%

BIO FREAKS

128 BIT · RUMBLE

HERSTELLER: MIDWAY
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 130 MARK
GRAFIK: 76% | SOUND: 78%

Flotte Keilerei mit wuchtigen Animationen: Die N64-Version ist grafisch etwas aufwendiger als die Playstation-Variante.

AB 18

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Tecmo, J

Dead or Alive







Wrestling in Perfektion: Die stämmige Tina schmettert Euch mit Bodyslam, German Supplex und Powerbomb zu Boden.



Söldner Bayman nutzt seine körperliche Überlegenheit: Einen Meter über dem Erdboden seid Ihr seinem Würgegriff ausgeliefert.

Kleider

machen Leute: Statt geheimer Endgegner und versteckter Kampfkünstler erspielt Ihr in "Dead or Alive" neue Klamotten für Eure Helden. Während Kasumi in eine knappe Schuluniform schlüpft, entdeckt Söldner Bayman seine kindliche Seite im stickigen Bunny-Kostüm. Außerdem erweitert sich mit jedem durchgespielten Modus das "Extra Options"-Menü, über das Ihr zum Beispiel die Reihenfolge der Kontrahenten und die Sprengkraft der Minen einstellt.

PS Nur wer bis zum letzten Bluttropfen seine Ehre verteidigt, hat eine Chance, nach dem Kampf wiederbelebt zu werden: Die Kampfsportmatten von "Dead or Alive" sind von einem tödlichen Minenfeld umgeben, bei Bodenkontakt fliegt Ihr in die Luft! Zu den acht Saturn-Raufbolden (z.B. Kung-Fu-Experte Ryu und Söldner Bayman) gesellen sich in der Playstation-Fassung das Teenie-Idol Ayane, Dschungelkämpfer Raidou und Wrestler Bass.

Die Steuerung vermischt Elemente aus aus "Virtua Fighter" und "Tekken": Drei Knöpfe sind mit Schlag, Tritt und Griff belegt, die übrigen Tasten dürft Ihr mit Kombinationen aus diesen Angriffsvarianten belegen. Mit einfachen Richtungskommandos und komplexen Drehmanövern verwandelt Ihr die Hiebe in rund 60 Combos, Uppercuts, Abwehrgriffe und Spezialschläge, die je nach Position (vor, hinter oder seitlich zum Gegner) variieren. Dabei hat jeder Kämpfer seine Vorlieben: Catcherin Tina besitzt aufgrund ihrer kompakten Körperform nur eine begrenzte Reichweite, im Infight wandelt sie jedoch fast jeden Angriff des Gegners in hämmernde Wrestlingwürfe wie Powerbomb, Bodyslam und Frankensteiner. "Mhui Thai"-DJ Zack setzt auf seine langen Beine und hält Euch mit Sprung- und Drehkicks auf Distanz: Seine vier Griffe sind nur für den Notfall gedacht. Hinzu kommen Rollen nach vorn und in den Hintergrund, mit denen Ihr gekonnt den feindlichen Attacken ausweicht.

Neben dem Turnier- und Zweispieler-Modus übertrumpfen sich Rekordjäger im Zeit- und Survival-Modus, wo Schnelligkeit und Ausdauer gefragt sind. Unter "Team Battle" stellt Ihr Euch eine Gang zusammen und tretet gegen die CPU-Schützlinge an, im Kumite-Turnier stellt Ihr Euch den besten 50 oder 100 Kämpfern der Welt! Bevor Ihr jedoch soweit seid, übt Ihr Aikidogriffe und Ausweichmanöver im Trainingsmodus, in dem Euch Statistiken und ein Button-Schema über Eure Effektivität, Trefferquote und die ausgeführten Spezialkombinationen informieren. Heiße Tips findet Ihr auch im Last-Resort-Teil dieser MAN!AC. *oe*

! "Dead or Alive" hebt sich durch seinen Rhythmus-orientierten Kampfverlauf von der Masse ab: Das Timing von Schlag, Block, Gegenschlag und Abwehrgriff bestimmt die Duelle - bleiben beide Spieler im Takt, dauert der Kampf ewig und wird dennoch mit jeder Sekunde spannender. Konzentration und Siegeswille entscheiden. Leider lassen sich alle Hiebe in Schlag, Griff und Abwehrmanöver einordnen: Ihr vermißt taktische Manöver wie Unblockable Moves und verwirrende Endloscombos. Optisch besinnt sich "Dead or Alive" auf texturarme, schwungvoll animierte Kämpfer - die ständig wippenden Brüste der "DoA"-Frauen finde ich jedoch übertrieben. Tadellos die Technik: 50 Bilder pro Sekunde waren bislang nur in "Tobal No.2" zu bestaunen. Im Vergleich zum Saturn-Original wurden leider die Parallax-Ebenen im Hintergrund gestrichen.



OLIVER EHRLE



Lees Kung-Fu-Kicks sind sehr schnell.



Von hinten sind Würfe besonders schmerzhaft.



Klein, aber gemein: Lei Fang überrascht Euch mit ihren blitzschnellen Flickflacks und eisernen Griffen.



Cool bleiben: Zack ist zwar ein kräftiger Bursche, seine Hiebe sind jedoch schwerfällig.

SPIELSPASS **80%**

DEAD OR ALIVE
©TECMO,LTD,1996,1998

RUMBLE

HERSTELLER: TECMO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 84%
SOUND: 82%

Ohne Kampfrhythmus seid Ihr verloren: Flotte Keilerei in verminten Todeszonen mit effektiver Grafik, aber ohne taktische Manöver.

AB 16

Andere Versionen
Den Importtest der Saturn-Version findet Ihr in MAN!AC 1/98.

Dual Heroes



Helden in Strumpfhosen: Jeder "Dual Hero" beherrscht rund fünfzehn verschiedene Schläge.

N64 Hudsons "Dual Heroes" geben sich auch in Deutschland die Ehre: Die acht kompromißlos plump animierten "Superhelden" keilen sich mit je fünfzehn Hieben, Combos, Würfen und Abwehrgriffen durch verwaschene Hightech-Arenen. Mit der Z-Taste weicht Ihr in die dritte Dimension aus. Habt Ihr ausreichend Heldenenergie gesammelt, mutiert Ihr via Spezialkombination zum goldenen Blechschläger und habt für wenige Sekunden ein paar Sonderhiebe auf Lager. Neben Story- und Zweispieler-Modus dürft Ihr auch einen Roboter programmieren und ihn in den Kampf gegen die CPU-Schützlinge schicken.

Die Steuerung per Analogstick ist umständlich und ungenau, Eure Kämpfer bewegen sich rucklig und steif. Die 3D-Kamera schwenkt bei einigen Würfen grundsätzlich in eine Position, die Euch nur Rücken oder Hintern Eures Recken in Großaufnahme zeigt! Die Intelligenz Eurer Gegenüber erntet ebenfalls Mitleid: Wartet eine Schlagserie ab, stürmt vor und setzt zum Wurf an – die CPU-Gegner haben einer solch "ausgefeilten" Taktik nichts entgegenzusetzen, und jeder "Perfect"-Bonus gehört Euch. *oe*

SPIELSPASS 42%

64 BIT

HERSTELLER: HUDSON
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 130 MARK
GRAFIK: 48% | SOUND: 63%

Plumpe Superheldenrauferei mit ungenauer Analogsteuerung und undynamischen Animationen: Fünfzehn Hiebe und Combos sind leider zu wenig!

AB 16

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

WCW Nitro



Rückenmassage für Nash: Hollywood Hogan setzt zum gefürchteten Backbreaker an.

PS Die wöchentliche Massenkeilerei "WCW Nitro" findet nun auch auf der Playstation statt: 16 schweißgebadete Muskelpakete wie Harlem Heat, Kevin Nash und erstmals auch der deutsche Alex "Wonderkid" Wright steigen in den Ring, geheime Manager und die hübsche Miss Elisabeth müßt Ihr selbst erspielen. Die vier Feuerknöpfe sind mit Schlag, Tritt, Chop und Action (Rennen und Turnbuckle-Moves) belegt, die Zeigefingertasten nutzt Ihr zum Blocken, Flüchten und Abklatschen. Wie in einem Prügelspiel drückt Ihr für jeden Griff eine Spezialkombination, den traditionellen Clinch und ein anständiges Kontersystem gibt es nicht. Deshalb müßt Ihr alle Moves auswendig lernen, was Einsteigern und Gelegenheitsspielern den Spaß verdirbt: Immer nur der gleiche Schlag wird auf Dauer langweilig; statt mit Euren Kumpels prügelt Ihr Euch bald nur noch mit den CPU-Recken. Das WCW-Turnier ist obendrein nicht so taktisch wie die Konkurrenz. Die Schläger wurden beeindruckend umgesetzt und sehen ihren Vorbildern zum Verwechseln ähnlich, die Animationen wirken etwas lahmer als im Ringkönig "Toukon Retsuden 3". *oe*

SPIELSPASS 65%

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 82% | SOUND: 67%

Grafisch beeindruckendes Wrestling mit Prügelspielsteuerung: Der Einstieg ist schwer, der Kampf nicht so taktisch wie zum Beispiel bei "WCW vs the World".

AB 16

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.



DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Laden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

Cardinal Syn (PS) 79,95

Warhammer 2 Dark Omen (PS) 89,95

Diablo (PS) 89,95

Road Rash 3D (PS) 89,95

Gex 2 (Gex 3D) (PS) 74,95

Point Blank (Juli)(PS) 89,95 (+Gun 154,95)

Batman & Robin (PS) 84,95

One (PS) 89,95

Tomb Raider 2 (PS) 89,95

Forsaken (N64) 119,95 (PS) 74,95

Klonoa (PS) 79,95

Need for Speed 3 (PS) 89,95

Tommi Mäkinnen Rally (PS) 89,95

Wild Arms (Juli) 79,95

Theme Hospital (PS) 89,95

Wargames (Juli) (PS) 89,95

JETZT NEU: SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 287,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD, ANALOG CONTR. DUAL SHOCK	287,-
NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:	
SONY PLAYSTATION DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	287,-
SONY PLAYSTATION VALUE PACK WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD	323,-
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	39,95
ANALOG PAD ORG. DUAL SHOCK	59,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,95
X-PLODER CHEAT CARTRIDGE	89,95
RGB KABEL (G-CON-ANSCHL.&AV)	29,95
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION G-CON KOMP	79,95
PISTOLE ERAZER GUN G-CON KMP.	79,95

Sentinel Returns (PS) 89,95

Vigilante 8 (PS) 89,95

Viper (PS) 89,95

Yoshi's Story (N64) 89,95

MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
ADIDAS POWER SOCCER 98	89,95
AIRONAUTS (AUG)	89,95
ALL STAR TENNIS (JULI)	89,95
ALUNDRA (JULI)	89,95
ARMORED CORE	89,95
ATARI ARCAD.GREAT.HITS 2	74,95
AZURE DREAMS (JULI)	89,95
BABY UNIVERSE	79,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BLASTO (JULI)	79,95
BOMBERMAN WORLD (JULI)	79,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BUBBLE BOBBLE 2	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CARDINAL SYN	79,95
CART INDY CAR-WORLD SER.	79,95
CIRCUIT BRAKERS	89,95
COLIN MCRAE RALLY (JULI)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
CONSTRUCTOR (AUG)	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95

COLIN MCRAE RALLY (JULI) 89,95

CRASH BANDICOOT 2	89,95
CRIME KILLER (JULI)	89,95
CYBALL ZONE	89,95
DEAD OR ALIVE	109,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
SPIELEBERATER DEATHTR. DUNG.	19,95
DIABLO	89,95
DREAMS	89,95
EVERYBODYS GOLF	79,95
EXTREME SNOWBOARD	89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95
FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 97	109,95
FORSAKEN	74,95
FRANKREICH 98-FUßBALL WM	89,95

BREATH OF FIRE 3 (PS) 89,95

GEX 2 (GEX 3D)	74,95
GHOST IN THE SHELL (JULI)	89,95
GOLDEN GOAL '98	89,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS (JULI)	89,95

DEAD OR ALIVE (PS) 109,95

HUGO 1 (AUG)	89,95
INDY 500	89,95
JET RIDER 2	79,95

FRANKREICH 98 (N64) 119,95 (PS) 89,95

KICK OFF WORLD	89,95
KLONOA	89,95
KULA WORLD (JULI)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MAGESLAYER (JULI)	89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI	89,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN 8	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEN IN BLACK	89,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!



Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr, UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,- Porto Ausland DM 18,- Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

cybermedia

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31 / 57 16 01
0180 52 11 844

MOTORHEAD	89,95
NASCAR 98	89,95
NBA LIVE 98	89,95
NBA PRO 98	99,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL 98	89,95

HEART OF DARKNESS (JULI)(PS) 89,95

NHL FACE OFF 98	79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,95
NIGHTMARE CREATURES	79,95
ONE	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PET IN TV	79,95
PITFALL 3D	89,95
PHAT AIR SNOWBOARD	89,95
POINT BLANK (JULI)	89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI)	154,95
POY POY	89,95
PREMIER MANAGER 98	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95
PULSE (DEPTH) (AUGUST)	79,95
RASCAL	89,95

GRAN TURISMO (PS) 89,95

CONTROL PAD RESIDENT EVIL	69,95
RIVEN - MYST 2	114,95
ROAD RASH 3D	89,95
SAN FRANCISCO RUSH	89,95
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW GUNNER (JULI)	94,95

ALUNDRA (JULI) (PS) 89,95

SNOWRACER 98	89,95
SPAWN	79,95
SPICE WORLD (JULI)	49,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPERCROSS 98 (J.MCGRATH)	84,95
SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOMBI (JULI)	89,95
TOMMI MÄKINEN RALLY	89,95
TOTAL NBA 98	79,95
TREASURES OF THE DEEP	84,95
UBIK (AUG)	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8	89,95
VIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VR BASEBALL '99	79,95
VS. (VERSUS)	99,95
WARGAMES (JULI)	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,95
WCW NITRO	99,95
WILD ARMS (JULI)	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98	79,95
WRECKING CREW	99,95
WWF WARZ.: RAW IS WAR (JULI)	89,95
XENOCRACY	94,95
YOUNGBLOOD (JULI)	89,95
ZERO DIVIDE 2 (AUG)	79,95

Angebote des Monats



Thunderhawk 2 (SA) 19,95 — Blazing Dragons (SA) 19,95



Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET	294,-
GRUNDGERÄT+ SOVIET STRIKE	
SEGA SATURN MEGA ACTION SET	333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	
6-PLAYER-ADAPTER ORIG.	29,95
CONTROL PAD ORIG.	44,95
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG.	59,95
LENKRAD ARCADE RACER ORIG.	89,95
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	49,95
ATARI GREATEST HITS	74,95
ATLANTIS - 2CD	89,95
BEDLAM	79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,95
BURNING RANGERS	89,95
COMMAND & CONQUER	79,95
COURIER CRISIS	79,95
CROC	89,95
DARK SAVIOUR	74,95
DRAGON FORCE	89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD (+ GUN)	119,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE '98	39,95
NBA ACTION 98	89,95
NHL '98	49,95


SHINING FORCE 3 (SA) 89,95

NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,95
PANZER DRAG. SAGA-4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	89,95
RESIDENT EVIL	89,95
RETURN FIRE	89,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	99,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC R - SONIC T.T.	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	94,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WARCRAFT II	89,95
WINTER HEAT	94,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	99,95


Burning Rangers (SA) 89,95 — Riven (PS) 114,95 (SA) 89,95

Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD	
CON. PAD ORIG. VER. FARBEN	54,95
CONTR.PAD TRID. PRO COMBO (INKL. MEM. 0,25 MEG)	59,95
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALEN, MEM.CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.)	129,95
GAME BUSTER	99,95


GT 64 Champ.Ed. 124,95 — Yoshi's Story (N64) 89,95

MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
HYPER PAK(RUMBLE+ MEM.CRD)	49,95
AERO GAUGE	144,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
ALL STAR BASEBALL 99	99,95
BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95
BIO FREAKS (JULI)	129,95
BOMBER MAN 64	89,95
BUST A MOVE 2	79,95
CRUISIN WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G	119,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
FRANKREICH 98 – WM	119,95
G.A.S.P. (JULI)	149,95
GOEMON MYST. NINJA	129,95
GT 64 CHAMP. EDITION	124,95
IGGY'S RECKING BALLS (AUG)	129,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	89,95
LYLAT WARS(OHNE RUMB)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE (JULI)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE (AUG)	134,95



MULTI RACING CHAMPIONSHIP	89,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA PRO 98	139,95
NFL QUARTERBACK CLUB 99	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,95
OLYMPIC HOCKEY 98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
SCARS (SEPT.)	134,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELEBER. SUPER MARIO 64	24,80
TETRISPHERE	89,95
TUROK	99,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95



BANJO & KAZOOIE (JULI) 89,95

WAYNE GRET. HOCK. 98	129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRIX	109,95
WWF WARZONE (JULI)	129,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

SPACE BEAMER

DER NR 1 HIT AUS DEN USA ("TOY OF THE YEAR 97") JETZT IN DEUTSCHLAND: STRAHLUNG ABSOLUT UNGEFÄHRLICH DANK SPEZIELLER INFRAROT-TECHNIK

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95



SOMMERAKTION

Bei Bestellungen bis 15.8. ab 2 Artikeln portofrei! (bitte bei Bestellung angeben)

TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES	39,95
AMOK	39,95
ANDRETTI RACING (ENGL.ANL.)	24,95
BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
BUST A MOVE 3	39,95
CRIMEWAVE	14,95
DARKLIGHT CONFLICT	24,95
FORMULA KARTS	39,95
JOHNNY BAZOOKATONE	14,95
MADDEN NFL '97	14,95
MASS DESTRUCTION	49,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE 97	24,95
NBA LIVE 98	39,95
NHL 98	49,95
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,95
PARODIUS DELUXE	14,95
REVOLUTION X	9,95
SHELLSHOCK	24,95
SOVIET STRIKE	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
SWAGMAN	24,95
THUNDERHAWK 2	19,95
TOMB RAIDER	59,95
TORICO	49,95
VIRTUA HYDLIDE	24,95
VIRTUAL GOLF	19,95

Playstation

ADIDAS POWER SOC. – PLT.	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95
ALIEN TRILOGY - PLAT.	44,95
BUST A MOVE 2 PLATINUM	49,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
DESTRUCTION DERBY 2- PT.	49,95
FORMEL 1 – PLATINUM	49,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL.	49,95
MASS DESTRUCTION	49,95
MICRO MACHINES V3 PLAT.	49,95
MOTOR MASH	59,95
NOTE	59,95
OLYMPIC GAMES	39,95
PANDEMONIUM–PLAT.	49,95
PORSCHE CHALLENGE-PLAT.	49,95
POWERBOAT RACING	49,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REV.-PLAT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
SOUL BLADE - PLAT. (JULI)	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
THUNDERHAWK 2 - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
WIPEOUT 2097 - PLAT.	49,95
WORMS - PLATINUM	44,95
X-MEN CHILD. OF THE AT.	69,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Entwickler: Atod, Schweden

Jeremy McGrath Supercross '98

PS In "Jeremy McGrath Supercross '98" heizt Ihr mit dem Offroad-Bike sowohl über schlammige Feldwege, als auch durch bucklige Cross-Hallenparcours: Von den sieben unterschiedlichen Kursen führen Euch drei in überdachte Stadien, die restlichen durch Wald, Gebirge und Wüste.

Ihr brettert entweder mit 125ccm- oder 250ccm-Zweirad gegen fünf CPU-Profis oder meßt Euch mit dem „Geisterfahrer" Eurer besten Runde. Eine Saison umfaßt elf staubige Rennen – die Freiluftkurse fordern Euch zweimal, allerdings zu unterschiedlicher Tageszeit und unter erschwerten Wetterbedingungen. In der ersten Runde rast Ihr bei strahlendem Sonnenschein über die zerklüfteten Rocky-Mountains, im zweiten Wettlauf wird die Sicht durch dicken Schneefall eingeschränkt. Frech kommt weiter: Mutige Piloten sparen sich wertvolle Sekunden durch trickreiche Abkürzungen. Die versteckten Schleichwege führen durch schmale Bäche, oder Ihr schneidet einfach eine Kurve ab. Die CPU-Fahrer kennen die Abkürzungen natürlich auch; achtet also auf ihre Route, um neue Fahrbahnen zu finden. Vor dem Start schraubt Ihr an Eurer Kiste: Mit drei Reglern trimmt Ihr den Motor auf flinkeren Abzug oder höhere Geschwindigkeit, wählt das passende Reifenprofil und verändert das Kurvenverhalten der Mühle. Sitzt Ihr fest im Sattel, gebt Ihr mit der X-Taste Gas, über den R2-Taster dreht Ihr auf, bis der Vorderreifen vom Boden abhebt, mit den Kreis- und Viereck-Buttons bremst Ihr mit Vorder- oder Hinterrad. Mit "Select" wählt Ihr zwischen drei Standard-Ansichten. Waghalsige Fahrer begeistern das Publikum mit Stunts: Im Sprung steigt Ihr vom Motorrad, bei 100km/h turnt Ihr auf dem Sattel. Mehr als tosenden Beifall verdient Ihr dabei aber nicht. Nach einer gewonnen Saison dürft Ihr alle Kurse spiegelverkehrt beackern. *au*

Zu wenig Kurse? Kein Problem, mit dem Streckeneditor konstruiert Ihr in Windeseile neue Pisten. Aus einem vorgegebenen Fundus an Kurselementen wählt Ihr Kurven, Schanzen sowie Waschbretter und plaziert Sie auf dem rechteckigen Areal. Auf einer Memory-Card finden 25 private Kurse Platz.



Kinderleichte Bedienung: Der Editor paßt auf einen Bildschirm.



Schlechte Sichtverhältnisse in der zweiten Runde des Turniers: Nächtlicher Regen behindert Eure Überholmanöver.



Zuviel riskiert: Rüde Manöver werden mit zeitraubenden Stürzen bestraft.



Springt in der Halle möglichst weit, dann spart Ihr Euch die Auffahrt zum nächsten Hügel.




Im Zweispieler-Modus geht's gegen einen Freund, im Zeitrennen alleine gegen die Uhr. Die Stunts (rechts) sind eine nette Einlage, bringen Euch aber im Rennen keine Vorteile.

Mit „Forsaken" bewies Acclaim, wie schnell und flüssig die Playstation 3D-Grafik darstellen kann, jetzt foltert Euch derselbe Hersteller mit einer heftigen Ruckelorgie: So stellte Renn-MAN!AC Christian seinen Hobel bereits nach fünf Minuten mit Kopfschmerzen in die Garage. Eigentlich schade, denn seid Ihr im Zeitrennen alleine auf der Piste, flutschen Bäume und Felswände angenehm fließend an Euch vorbei. Anscheinend zwingen die CPU-Fahrer die Grafik in die Knie. Erfreulicherweise sind die sieben Kurse abwechslungsreich, gut designt – aber leider kurz. Schon nach wenigen Runden kennt Ihr jede Abkürzung und jeden Sprung. Vor dauernden Stürzen bewahrt Euch die Streckenkenntnis aber nicht: Besonders ärgerlich, daß Euch vor allem böswillige Konkurrenten vom Bike holen und Euch wertvolle Sekunden stehlen.


ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 56%

Super Cross 98 — Press Start Button — There is no saved data to be loaded!

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	48%
SOUND	62%

Überaus ruckliges Motocross-Rennen mit gut designten, aber zu wenigen und zu kurzen Strecken. Positiv: Der Streckeneditor.

AB 6

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Circuit Breakers



Die Fortsetzung von "Supersonic Racers" wandelt auf den Spuren der "Micro Machines"...



PS Der lang angekündigte Nachfolger zum "Micro Machines"-Herausforderer "Supersonic Racers" ist da: Wenn die "Circuit Breakers" über die Piste brettern, bleibt danach nur umgepflügter Acker: Auf vier Strecken in mehreren Ausbaustufen beweist Ihr Euch in Rennwagen, Laster oder schnittigen Rennboot. Im Dschungel brettert Ihr über enge Hängebrücken und durch's Dickicht, in der Wüste bremsen Sandlöcher die Offroad-Kür. Auf dem Highway heizt Ihr mit Höchstgeschwindigkeiten an der Konkurrenz vorbei, der Bach lädt zur Spritztour im Boot.
Acht verschiedene Flitzer stehen bei jeder Runde zur Wahl, hinterm Steuer der anderen nehmen CPU-Raser oder Kumpels Platz – zwei Vierspieler-Adapter dürft Ihr gleichzeitig anschließen. Sind Eure Freunde im Urlaub, erspielt Ihr im Turnier neue Strecken und kämpft im Zeitmodus um Rekorde. Vor allem gegen fluchende Freunde provozieren die herumliegenden Extras hinterhältiges Gerempel: Der Nitrokanister beschleunigt Euren Flitzer, mit Vergrößer- und Verkleinerungszauber schubst Ihr Eure Konkurrenten ins Abseits oder schlängelt Euch gewitzt am Führenden vorbei. Am praktischsten ist die Giftwolke, die Eure Verfolger zur Vollbremsung zwingt. *oe*

! Wie Codemasters' "Micro Machines V3" ist "Circuit Breakers" hauptsächlich für heiße Zocksessions mit Kumpels geeignet. Während solo nur mäßig Stimmung aufkommt (die CPU-Flitzer nutzen selten Extras und sind leicht auszutricksen), wird's spannend und verbissen, sobald Ihr nach jedem Rempler die Rache eines hitzköpfigen, menschlichen Kontrahenten fürchtet. Die Flitzerei bleibt immer angenehm flott; um Rechenzeit zu sparen, haben die Entwickler auf dichten Nebel zurückgegriffen. Trotz heißen Gefechten ist die Raserei spielerisch nicht so motivierend wie das Codemasters-Vorbild: Ihr vermißt Angriffsextras wie Holzhammer und Schüsse. Beim Verlassen der vorgegebenen Bahn explodiert außerdem Euer Wagen – auch Abkürzungen sind kaum zu finden.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS	76%
HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	55%
SOUND	48%

Fetzige Achtspieler-Rempelei zu Land und im Wasser: Ihr vermißt aggressive Extras und versteckte Abkürzungen.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Sonic & Camelot, J

Shining Force 3



Auf sie mit Gebrüll: Die hell markierten Flächen kennzeichnen die Felder, die Euer Recke mit seiner aktuellen Waffe oder Kampfmagie erreicht.



Hokus-Pokus: Zaubersprüche werden mit farbenprächtigen Spezialeffekten dargestellt.

Rollenspielelemente würzen auch den jüngsten Teil der "Shining Force"-Saga: Habt Ihr ausreichend Erfahrungspunkte gesammelt, steigen Eure Kämpfer einen Level auf, werden stärker, flinker und robuster. Nach einigen errungenen Charakterstufen kann sich der Held in der Kirche befördern lassen. Danach sinken seine Werte zwar, dafür darf er Waffen gebrauchen, die ihm vorher verwehrt wurden.



Die Hintergrundgrafik der Zweikämpfe spiegelt den Terraintyp wieder – dieser beeinflußt Eure Kampfwerte.

Zwischen den Rivalen „Republik" und „Empire" liegt der friedliche Stadtstaat Saraband. Dort treffen sich die Herrscher der zerstrittenen Monarchien zu Friedensverhandlungen. Eine finstere dritte Macht vereitelt die Gespräche: Maskierte Mönche entführen den Kaiser und schieben das Attentat auf die Führer der Republik.

Eure Aufgabe ist es, mit der „Shining Force" den Kidnappern nachzujagen, die Verschwörung aufzudecken und den drohenden Krieg zu verhindern. Siedlungen werden in 3D gezeigt, Charaktere und Bewohner aber nur als herkömmliche Sprites. Städte durchquert Euer Trupp im Such-Modus: Ihr steuert stellvertretend nur den Anführer durch die Gassen. Über ein einfaches Menü untersucht Ihr Fässer, Schränke und Bücherregale. Es ist wichtig, daß Ihr mit allen Bewohnern sprecht: In jedem Ort wartet ein Kämpfer oder Magier, der sich Euch anschließen möchte. Ein Gebäude dient Euch als Basis: Hier trefft Ihr alle Mitstreiter und legt fest, wer Euch in der kommenden Schlacht unterstützen soll. In Shops kauft Ihr Heiltränke und Waffen. Gelegentlich erhaltet Ihr eine einmalige, magische Waffe. Außerhalb einer Siedlung kommt es zum Gefecht: Jeder Kämpfer verfügt über eine festgelegte Zahl Zugpunkte, für den Marsch durch Wälder und Gebirge werden zusätzlich Punkte abgezogen. Berittene Streiter schaffen es nicht über die steinigen Gipfel, sie müssen den längeren Weg um die Berge nehmen. Fliegenden Kreaturen ist der Untergrund egal, sie erreichen jeden Platz auf dem Schlachtfeld. Ist der Kämpfer positioniert, wählt Ihr eine abschließende Aktion: Entweder prügelt Ihr auf ein Monster in Reichweite ein, beschwört einen Zauber, futtert ein Heilkraut oder verteidigt die Stellung. Kommt's zum Kampf, wird der Schlagabtausch als 3D-Animation gezeigt. Gemeine Monster vergiften oder lähmen Eure Recken. Diese verlieren dann stetig Hitpoints oder greifen nicht mehr in den Kampf ein. Bewacht unbedingt Euren Helden: Fällt der junge Krieger, ist der Kampf verloren. In der zuletzt besuchten Kirche kommt er mit brummendem Schädel wieder zu sich. *au*

SPIELSPASS 82%

SHINING FORCE III — PRESS START BUTTON — ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1992, 1993, 1997

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 78%
SOUND: 76%

Konsequente Fortsetzung der Mega-Drive-Schlachten. Eine taktische Herausforderung, kein Spiel für zwischendurch!

AB 12

Die Saturn-Fortsetzung des Mega-Drive-Klassikers legt noch eins drauf und erfreut den Spieler mit schmucker 3D-Grafik. Das Kampfsystem ist schnell durchschaut und bietet durch unterschiedliche Waffenreichweiten und Geländetypen ausreichend taktische Finessen. Die Zauberspruch-Animationen sind gut inszeniert, können mit "Final Fantasy" aber nicht mithalten. Etwas nervig sind die zähen Dialoge, die Ihr nicht abbrechen könnt. Anfänger seien vor dem hohen Schwierigkeitsgrad gewarnt: Schon die ersten Gemetzel fordern Euer ganzes taktisches Geschick. Vor allem plötzlich auftauchender feindlicher Nachschub stellt Euch vor arge Probleme - Ihr wißt nie ob Ihr Heil- und Zauber-Ressourcen schon verbraten dürft. Somit vermisse ich eine ständige Speicher-Möglichkeit: Die Kämpfe dauern teils über eine Stunde!



ANDREAS ULRICH









Ein Tag im Leben des Helden: Im Laden wird neue Bewaffnung ergattert und an die Helden verteilt. Anschließend geht's aus der Stadt direkt in die nächste Schlacht. In Fässern auf dem Schlachtfeld wartet Nachschub an Heilkräutern und Entgiftungstränken.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Quickdraw Developments, GB

Wreckin' Crew





Ob allein (oben) oder zu zweit (unten): Ohne fettes Comic-Gewehr wag' ich mich nicht in die Kurve hinein...



PS

Wenn die schrägen Comic-Charaktere Ma, Sir Cuss oder Dr. Nitro gegeneinander um den Cupsieg fahren, wird mit harten Bandagen gekämpft. Kanonen böllern, Minen explodieren, und es wird gerempelt wie beim Sommerschlußverkauf.

Auf den vier ebenen Rennkursen Sydney, Mittelmeer, New York und einem Vergnügungspark stecken Pfeilsymbole verzwickte Kurse ab. Da der Streckenverlauf verschachtelt und mit zahlreichen rechteckigen Kurven garniert ist, solltet Ihr vorher erst mal ein paar Übungsrunden drehen. In der Hitze des Gefechts ist Übersicht für die üppigen Zusatzfunktionen gefordert: Sammelt Turbo-Symbole auf, düst über Beschleunigungsfelder und schwächt per L/R-Taster durch Waffeneinsatz mit MG und Schrotgewehr die Konkurrenz. Entscheidend für den Liga-Erfolg sind Stern-Symbole: Nicht nur, daß ein pralles Konto die Leistung Eures Chevy oder Ford erhöht, diese Sterne dienen auch als Kredit für Spezialattacken. So schrumpft Ihr Euren Konkurrenten, knallt ihm eine Rakete in den Auspuff oder straft ihn mit Blitz und Donner. Zu zweit wird im ruckfreien Splitscreen gefahren – entweder Kopf-an-Kopf oder in einer Cup-Veranstaltung. *cb*

Die knallbunte Gebäudeoptik schießt an Euch vorbei - und Ihr rast in die Mauer! Die dicht bebauten Hafenstädte und Vergnügungsviertel sind nämlich platt wie eine Coladose auf der Autobahn, nur fitzelige Pfeile weisen dem Anfänger einen Weg durch das Gassengewirr. Profis kennen die Kurse und behaupten sich gut gegen die rüpelhafte CPU-Meute, doch ein Hauch von Chaos umweht das brachiale Gerase: Die Stern-, Nitro- und Minenextras wurden gleich dutzendweise auf dem Weg verschüttet. Am meisten stört die direkte "Lenkung" - eigentlich dreht Ihr nur die Landschaft um Euer Auto. So bleibt "Wreckin' Crew" ein gewöhnungsbedürftiges Actionspiel. Der Spaß des simplen Rundkursrennens "Street Racer" wird in den verschachtelten Polygonschluchten aber nicht erreicht.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 57%

HERSTELLER: TELSTAR
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 64% SOUND: 43%

Harmloser Bolz-Spaß auf platten Stadtkursen: Mangelnde Übersicht wird durch satten Extra-Overkill kompensiert.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Avid, USA

V-Ball
Beach Volley Heroes



Preßschlag: Ihr steuert beide Spieler Eures Teams, der Computer hilft beim Stellungsspiel.



PS

Das Leben ist hart, Zeit für ein bißchen Ausgleichssport: Also gehen wir an den Strand und toben uns beim Beach-Volleyball aus. Technos hat unsere Absichten erraten und stellt Playstation-Besitzern eine hippe Spiele-CD zur Verfügung. Allerdings tummeln wir uns nicht nur an idyllischen „Beach Boys"-Palmenstränden, sondern blocken und schmettern auch auf Flugplätzen mit Uran-Päckchen-Ambiente. Dementsprechend treten keine Sunshine-Schönheiten an, sondern typische Videospielhelden der Endzeit-Generation.

Zehn Teams wälzen sich im Sand – von Anime-Häschen über Hardcore-Söldner und Ninja-Fighter bis zu bärbeißigen Profi-Fußballern. Jede Zwei-Personen-Gruppe beherrscht neben den Standard-Manövern einen Spezialschlag, dessen Dynamik von der aktuellen Verfassung des Spielers abhängt.

Damit keine Animation ungesehen bleibt, schaltet Ihr jederzeit fünf Perspektiven durch. Ansonsten sind die Features bescheiden: Neben dem Freundschaftsmatch lockt ein Turnier-Modus, in dem Ihr gegen jede Mannschaft antretet. Nach erfolgreichen Partien peppt Ihr Euer Team durch Leistungspunkte auf. Leider dürfen zwei menschliche Spieler nur gegeneinander antreten. *mg*

Hier rieselt nicht der Sand, sondern der Kalk der Entwickler: Technos wollte ein Fun-Volleyball mit flippigen Superhelden-Sportlern auf die Beine stellen, heraus kam ein überkandideltes Primitiv-Volleyball ohne spielerische Substanz. Hat man erstmal die zehn Teams samt Special-Moves ausprobiert, schwindet die Motivation auf Kreisklasse-Niveau. Nicht zuletzt die Minimal-Features verleiden mir das Volleyball-Vergnügen - nix Multiplayer, nix Liga, nix Statistik, gar nix. Ernsthafte Sportspieler machen einen großen Bogen um „V-Ball - Beach Volley Heroes", auch wenn es zur Zeit (leider) kein anderes Playstation-Volleyball in Deutschland gibt. Die Grundidee hat Potential, aber diese konzeptionell, grafisch und akustisch lieblose Umsetzung gehört längere Zeit auf die Strafbank.

MARTIN GAKSCH

SPIELSPASS 36%

HERSTELLER: TECHNOS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 42% SOUND: 38%

Oberflächliches Superhelden-Volleyball mit simpler Steuerung, bescheidener Polygon-Optik und minimalen Features.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Interactive Studios, US • **Produzent:** Robb Alvey • **Spieldesign:** Leigh Griffith • **Programmierung:** Michael Higgs, Tony Povey, Steve Bond • **Grafik:** Stephen Thomson • **Sound:** Tommy Tallarico Studios

Wargames

PS

Die Computerfreaks aus dem kultigen 80er-Jahre-Kinohit "Wargames" ("Kriegsspiele") kehren zurück: Trotz der katastrophalen Resultate der ersten Experimente mit der WOPR-Kriegssimulation entschließt sich die amerikanische Regierung, das riskante Projekt weiter zu verfolgen. Es kommt zum Rechen-Gau: Die Maschine dreht ein zweites Mal durch und bedroht die Menschheit mit ihren ferngesteuerten Robotern.

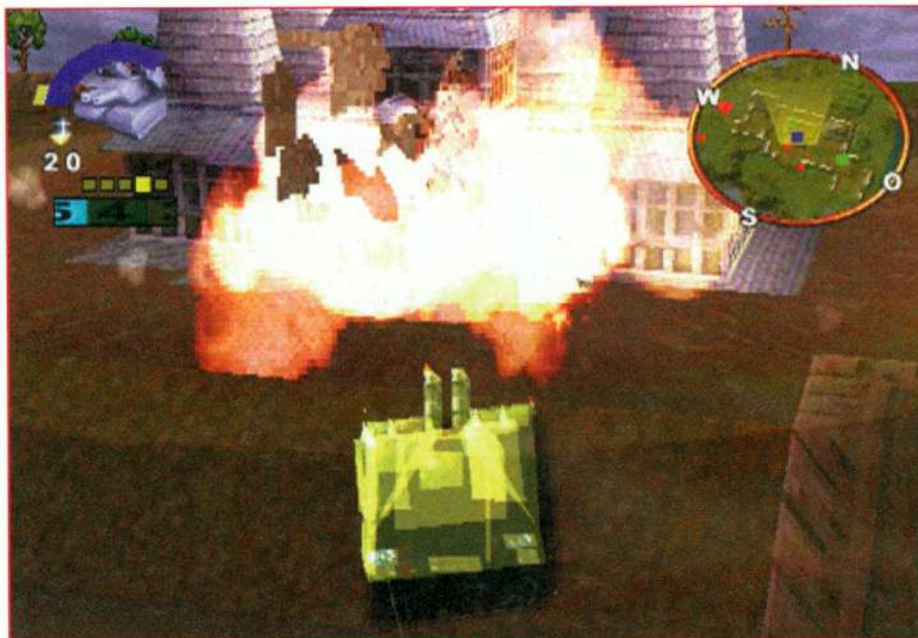
Ihr zieht entweder mit den Truppen der "North American Defence" (NORAD) in die Schlacht oder bedroht die Menschheit mit den WOPR-Einheiten ("War Operation Programmed Response"). Auf jeder Seite erwartet Euch eine Kampagne mit 15 Level. Vor dem Feldzug informiert Euch das Hauptquartier über den folgenden Einsatz. Ihr erhaltet ein festes Kontingent an mobilen Einheiten; sind alle Truppenteile verheizt, ist der Einsatz verloren.

Zu Lande, zu Wasser und zu Luft tretet Ihr gegen den hochtechnisierten Feind an: Mit Jeeps, Panzer, Raketenwerfer und Truppentransporter kämpft Ihr in Wüsten, Wäldern und Schnee-Einöden. Helikopter sowie Senkrechtstarter bekriegen feindliche Soldaten aus der Luft, mit Schnellbooten und Zerstörern führt Ihr einen Seekrieg gegen die gegnerische Flotte. Der Jeep verfügt über eine Besonderheit: Ihr markiert mit einer Rauchpatrone eine Brücke und ruft dann nach der Luftunterstützung. Augenblicke später liegt das markierte Ziel in Schutt und Asche.

Ursprünglich als Echtzeitstrategiespiel geplant, entpuppt sich „Wargames" als turbulentes Action-Feuerwerk. Ihr steuert jeweils eine Einheit über das Schlachtfeld und nehmt den Gegner mit Primär- und Sekundärwaffe unter Beschuß. Über ein Menü erteilt Ihr Befehle an die restlichen Truppen: Ihr kommandiert die Kameraden an Eure Seite, schickt ein Gefährt zur Basis zurück oder ruft Nachrichten ab. Die Emails informieren über den Verlauf der Schlacht und teilen Euch mit, welches Ziel Ihr als nächstes pulverisieren sollt. Extras machen Euch das Überleben leichter: Goldene Munition erhöht die Feuerkraft der Primärwaffe, Reparaturkits bessern die Panzerung aus, und Schildenergie gibt Euch zusätzlichen Schutz. Sind alle Aufträge in einem Szenario erledigt, erhaltet Ihr ein Paßwort für den nächsten Level, die Memory-Card wird nicht unterstützt. *au*

Hacker bedienen sich im feindlichen Hauptquartier. In blau blinkenden Gebäuden findet Ihr Anschluß an das Computernetz und ruft ein Versorgungsflugzeug. Stören Euch feindliche Soldaten beim Einbruch in das Computer-System, ist der Versuch fehlgeschlagen. Bedient Ihr Euch zu oft am gegnerischen Terminal, wird das Gebäude durch einen Luftangriff dem Erdboden gleichgemacht.

An blau blinkenden Häusern hacken sich Eure Spezialisten in das feindliche Netz.



Hinter der alten Tempelanlage verbirgt sich ein geheimer WOPR-Flughafen. Findet und zerstört die Basis.



Luftangriff: Mit dem Jeep markiert Ihr taktisch wichtige Ziele, die dann von der Luftwaffe eingeäschert werden.


Mit Bomben gegen die Bahn: In den schweizer Alpen stoppt Ihr einen Zug mit chemischen Waffen.




Die Strategie: Ihr tastet Euch mit einer schlagkräftigen Einheit an den Gegner heran, zerstört das Missionsziel, anschließend repariert Ihr das Gefährt.

!

Turbulente Panzerschlacht statt überlegter Feldstrategie: „Wargames" erinnert an EAs „Strike"-Serie, nur daß der Fuhrpark hier um ein Vielfaches größer ist. Sehr gut gelungen ist die blitzschnelle 3D-Grafik: Ohne Ruckeln rauschen die Einheiten durch abwechslungsreiche Städte, Pyramiden und Insel-Atolle. Leider entwickelt sich jede Mission nach Schema F: Mit einer schlagkräftigen Einheit tastet Ihr Euch an die feindliche Basis und pulverisiert die Gegner. Ist der eigene Panzer angeschlagen, kehrt Ihr zur Basis zurück und repariert die Einheit, unterdessen greift Ihr mit einem anderen Fahrzeug an. Von künstlicher Intelligenz keine Spur: Gegner denken nicht daran, Euch zu folgen, und eigene Piloten sind so ungeschickt hinter dem Steuer, daß sie ohne Eure Hilfe nicht zurück zum Lager oder an die Front finden.


ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 67%

WARGAMES DEFCON 1

INTERACTIVE STUDIOS

HERSTELLER	MGM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	73%
SOUND	75%

Kurzweilige "Strike"-Action mit flotter Grafik. Zu wenig Abwechslung und strohdumme CPU-Soldaten trüben den Spaß.

AB 12

Andere Versionen
Eine PC Umsetzung ist in Vorbereitung.

Entwickler: Cyan, USA • **Produzent:** Rand Miller • **Spieldesign:** Rand Miller, Robin Miller • **Programmierung:** Richard A. Watson • **Grafik:** Jason Baskett, Michel Bostik, Tony Davidson • **Sound:** Martin O´Donnel

Riven



Am Ende seid Ihr wieder am Anfang: Jetzt endlich läßt sich das Teleskop benutzen.



Mit etwas Verspätung dürfen sich jetzt auch Saturn-Besitzer auf die Jagd nach Gen machen. Der schon aus dem Vorgänger "Myst" bekannte Artus schickt Euch in eine idyllische Inselwelt, damit Ihr dort seine Frau Catherine aufspürt und den schurkischen Vater dingfest macht. Via Linkbuch teleportiert er Euch nach Riven, unglücklicherweise direkt in die Arme des Feindes. Mit dem Cursor klickt Ihr Euch durch die wunderhübsche Render-Landschaft. Die Rätselkost ist etwas einseitig: Hauptsächlich dreht und schraubt Ihr an obskuren Maschinen, um irgendwo eine Türe zu öffnen. Trotzdem verbreitet "Riven" durch die detaillierten Grafiken und den stimmungsvollen Sound eine einmalige Atmosphäre. Um die ganze Pracht des Atolls einzufangen, verpraßt Sega vier CDs.

Auf den Inseln warten mehr Überraschungen auf Euch, als zur Lösung des Spiels nötig sind: Wer via Player´s Guide (MAN!AC 4/98) einfach durchmarschiert, verpaßt eine Menge Abenteuer und Rätsel. Trotzdem: Adventure-Fans, die auf eine komplexe Handlung hoffen, lassen die Finger vom eintönigen Rendergeklicke. *au*

SPIELSPASS 71%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 90% SOUND: 52%

Opulenter Grafikschmaus mit geringem spielerischen Tiefgang. Simple Spielmechanik und leichte Rätselkost locken Anfänger, nicht aber Adventure-Profis.

AB 12

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 4/98 mit 71% bewertet.

Entwickler: Silicon Dreams, GB

World League Soccer '98



Action-Fußball mit Phantasie-Kickern: Dem Sega-Sportspiel fehlt eine TV-taugliche Lizenz.



Fußballfieber auch auf dem Saturn, doch leider bietet "World League Soccer" keinen offiziellen WM- Modus. Aus 16 Ligen wählt Ihr eine Elf aus, mit der Ihr in die Saison startet, Nationalteams sind ebenfalls dabei. Um Titel und Pokale streiten sich jedoch fiktive Spieler und keine Original-VIPs. "World League Soccer '98" zeigt Fußball-Action pur: Mit Vorliebe landet das Leder nach einem spektakulären Volleyschuß oder Flugkopfball im Netz. Die Steuerung ist einfach: In der Offensive paßt Ihr Euch den Ball flach zu, schlagt weite Flanken und drescht die Kugel auf den Kasten. Die Verteidiger haben weniger Optionen: Lediglich mit einer Grätsche trennen sie den Gegner vom Ball. Strategen kommen nicht zu kurz: Vor der Begegnung legt Ihr Aufstellung und Taktik fest. Etwas mehr Begeisterung erwarte ich von meinen Mitspielern: Oft bleiben die Kollegen unmotiviert zurück und lassen Euch im Stich. *au*

SPIELSPASS 67%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58% SOUND: 55%

Flottes Action-Gebolze mit schwachen CPU-Kickern und mittelmäßiger Grafik. Saturn-Fußballfans greifen besser zu Segas "Worldwide Soccer '98".

AB 6

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 7/98 mit 67% bewertet.

Pocket News



KICKER FÜR DIE HOSENTASCHE: Rechtzeitig zur Fußball-WM veröffentlicht Simba Toys den "Soccer Boy" für zehn Mark: Fußballfans züchten auf dem Faust-großen Handheld eine eigene Mannschaft, schicken sie ins Training und schließlich zum ersten Match: Über C-, B- und A-Klasse geht's weiter zur WM nach Frankreich. Statistiken informieren Euch über Trainingserfolge Eurer Spieler. Die Begegnungen tragt Ihr selbst aus, indem Ihr über das Feld dribbelt, paßt und das Leder schließlich im Tor versenkt. Nach gewonnenem Match verwöhnt Ihr Eure Schützlinge mit Massagen, psychologischer Unterstützung oder einem heißen Bad. Auch die richtige Ernährung ist wichtig: Auf dem Speiseplan stehen Karotten, Spagetti, Fisch, Eier und Medikamente.

GAME BOY-SPIELE AUF DER PLAYSTATION: "Game Buster"-Hersteller Datel hat für den Sommer einen Game-Boy-Adapter für die Playstation angekündigt: Wie das Mogelmodul stöpselt Ihr den Emulator in den Erweiterungsport Eurer Konsole. Das Zubehör soll zunächst nur in England erscheinen.

TAMAGOTCHI-RÜCKRUF: Außer dem "Digimon" und dem normalen Tamagotchi werden von Bandai vorerst keine Tamagotchi-Versionen (wie das "Angelgotchi") in Deutschland veröffentlicht. Grund sind zurückgehende Verkaufszahlen.

Nintendos Schmusehase

Mit seinen Auftritten im Fernsehen und im erfolgreichsten Game-Boy-Spiel aller Zeiten hat sich der "Pocket Monster"-Star Pikachu zur Kultfigur in Japan gemausert: Vom Stofftier bis zum Manga-Buch ist jedes Accessoire erhältlich, Fans treffen sich im Internet und tauschen Fotos und Erlebnisse mit ihren Kuscheltieren aus. Die japanische TV-Massen-Epilepsie vor einigen Monaten ist vergessen, bald soll Pikachu auch im Kino debütieren.

Wer ohne Pikachu nicht mehr das Haus verlassen möchte, besorgt sich das LCD-Handheld "Pocket Pikachu", das Nintendo Ende März in Japan veröffentlichte. Einem Tamagotchi ähnlich lebt Euer kleines Knuddelwesen in einem knopfbestückten Plastikgehäuse, im Gegensatz zu seinem Bandai-Verwandten müßt Ihr es jedoch weder füttern noch ständig mit ihm spielen. Sich beschäftigen kann der kleine Tropf nämlich auch ohne Eure Hilfe: Pikachu steht zwischen sieben und acht Uhr auf, mampft ein Frühstück und putzt sich anschließend brav die Zähne. Danach spielt er im Sandkasten oder mit seinen Bauklötzen, in höherem Alter studiert er sogar Englisch oder flitzt mit einem Sportwagen über den Bildschirm. Gegen Mittag gibt's wieder eine deftige Mahlzeit – falls Pikachu vorher nicht zu viele Süßigkeiten genascht hat! Am Nachmittag sind Vergnügungen angesagt: Meist genehmigt sich Pikachu noch eine Fernsehsendung, bevor er zu Abend ißt, duscht und ins Bett geht. Die Interaktion mit Pikachu entsteht über den Bildschirmschoner und den eingebauten Schrittzähler: Nach etwa einer halben Minute schaltet sich das Display (34x34 Pixel) ab und wird erst beim nächsten Knopfdruck wieder aktiv. So weiß Pikachu immer, wann Ihr ihm Aufmerksamkeit schenkt. Befestigt Ihr den Tropf am Gürtel, zählt er obendrein jeden Eurer Schritte und watschelt auf dem Bildschirm mit. Je länger Ihr mit Pikachu spazieren geht, desto schneller wächst er, entdeckt verborgene Talente und beschäftigt sich mit neuen Hobbys. Über Eure Schritte sammelt Ihr zudem Watt-Energie, eine Art Lebenslust in Zahlenform. Mit dem eingebauten Spielautomaten (Einarmiger Bandit) zockt Ihr um Eure Watts, saftige Gewinne überreicht Ihr Pikachu als Trost in traurigen oder zerstrittenen Zeiten.




Aus dem Leben eines Kuscheltiers: Vor dem Schlafen schreibt Pikachu einen Liebesbrief und putzt sich die Zähne.





Ein Auszug aus dem Tagebuch von MAN!AC Olli zeigt, wie schnell der Pummelhase jedem Digital-Fanatiker ans Herz wächst: "...nach unserem kleinen Zwist sind Pikachu und ich wieder dicke Freunde: Ich habe ihn um zwei Uhr nachts vom Tisch fallen lassen – er ist aufgewacht und war ziemlich sauer. Nach einem Versöhnungsgeschenk von 400 Watts war die Sache wieder bereinigt: Er hat mir einen Liebesbrief geschrieben (Pikachu, Pikachu, Pika ❤) und anschließend ein paar Lutscher genascht. Nach unseren 33.950 gemeinsamen Schritten hat er zum ersten Mal ein Buch gelesen: Ich hoffe, er wird eines Tages so schlau und gelehrt wie ich..." *oe*



Die größten Pikachus gibt's in Japan: Dort boomen die Pocket Monster als Kuscheltiere und Schlüsselanhänger.



HERSTELLER Capcom
ZIRKA-PREIS 40 Mark

Aladdin

Aladdins Comeback in der "Classic Serie": Hüpft mit Eurem Äffchen durch die Bazare, Paläste und Kerker von Agrabah und vermöbelt die Häscher des Sultans mit Schwert und Äpfeln. Der Rache der Wüstlinge entkommt Ihr durch die Hilfe Eures Flaschengeistes Chip und fliegend auf dem Teppich. Leider ruckelt Aladdin schwerfällig über den Bildschirm, von beflügelten Sprüngen keine Spur.



HERSTELLER Infogrames
ZIRKA-PREIS 60 Mark

V-Rally

Macht mit einem von vier aufgemotzten Rallywagen die Straßen von Rom, Neuseeland und acht andere Rennbahnen unsicher: Im Arcade- und Championship-Modus brettert Ihr über die Piste auf der Jagd nach der Pole Position und dem nächsten Checkpoint. "V-Rally" spielt sich flüssig und vermittelt mit Berg- und Talfahrten ein hervorragendes Fahrgefühl, leider ohne Link-Modus.

HANDHELD

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us), Jörn Möller (Tokyo)

Die Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!) erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Den Abo-Service (keine Nachbestellungen) erreichen Sie unter
Telefon (0 89) 85709112 / Telefax (0 89) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Art Direction: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Legacy of Kain 2", © Crystal Dynamics

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 31906-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING

Coole Cracker?

Ich habe Eure aktuelle Ausgabe vorliegen und finde den Wandel einfach klasse. (...) Zum Thema Cracker möchte ich daran erinnern, was Raubkopien dem Amiga und dem C 64 angetan haben – plötzlich wurden keine Spiele mehr produziert, und alle haben sich beschwert, daß sie ein totes System zu Hause stehen hatten. Nur weil ein paar "coole" Jungs zeigen wollten, was sie auf dem Kasten hatten, und wie gut sie cracken konnten. Laßt das sein! Tut den Konsolen nicht das an, was schon den Heim-Computern angetan wurde. Sonst müßt Ihr Euch wirklich nicht wundern, wenn die Programmierer den Hahn zudrehen. Michael Koslowski, Dortmund

Nicht alle Leser stimmen Michaels kritischer Raubkopierermeinung zu. Im Umfeld unseres Hacker-Report erhielten wir z.B. auch Aufforderungen, spezielle Hacker-Hardware aus Fernost zu testen. Gesellschaftsfähig machte die Kopierer-Konsolen "Doctor", "Z 64" & Co. nicht zuletzt eine ausführliche Vorstellung in der "Computer Bild" – diesen Artikel schickten uns mehrere Leser zur freundlichen Aufmunterung zu. Leser wie Florian Auer hatten Vorschläge für die Industrie parat:

Die Raubkopierlage verschlimmert sich momentan, doch ich sehe die Situation mit einem weinenden und einem lachenden Auge. Das weinende Auge sieht in der "Kopier-Hysterie" Parallelen zu den Amiga-Zeiten und denkt dabei an das unrühmliche Ende des Spiele-Computers. Das lachende Auge freut sich nicht daran, daß man nun endlich kopieren kann, was man will, sondern es lacht aus Schadenfreude: Jeder halbwegs intelligente Mensch konnte die Entwicklung absehen, da bereits 1994 die ersten brauchbaren CD-Brenner für weniger als 2.000 Mark erschienen. Außerdem war es nicht besonders klug, die CDs lediglich mit einer schwarzen Schutzschicht zu bepinseln – schon alleine der Schadensanfälligkeit wegen. Wenn es nach mir ginge, hätte man die CDs besser in eine Spezialhülle eingeschweißt, nur die Konsole besäße den Mechanismus, eine solche CD zu lesen. Das hätte Vorteile:

1. Die CD wäre robuster.
2. Es gäbe fast keinen Preisunterschied zu den jetzigen Playstation-CDs.
3. Man müßte diesen Caddy zerstören, um an die CD zu kommen und müßte nach dem Kopieren wieder einen zusätzlichen Caddy um die kopierte CD anbringen.

Audio-CDs könnte eine solche Spielkonsole dann natürlich nicht mehr lesen – aber wer benutzt schon seine Konsole als Hifi-Anlage? Florian Auer, Töging

Daß die Industrie am Problem mitschuldig ist, gilt nicht nur in Bezug auf CD-Brenner: Der Schritt von analogen (Schallplatte, VHS-Video) auf digitale Medien geschah und geschieht schließlich unter der Prämisse, eine Information unbegrenzt oft ohne Qualitätsverlust kopieren zu können. Von diesem Vorteil neuer Technologien möchte eben auch der Endkunde profitieren. Die Industrie wiederum macht keinen Hehl mehr daraus, daß auch der Durchbruch des DVD-Mediums erst kommt, wenn beschreibbare DVD-RAMs flächendeckend im Handel stehen. Auch wenn z.B. Sega an einer "Dreamcast"-Spezial-CD arbeitet, widerspricht Dein Caddy-Modell bislang dem kaufmännischen Modell hinter Speichermedien: Nicht unzählige verschiedene Varianten soll es geben, sondern einen universellen Standard. Ein Medium für alle elektronischen Geräte, das in Fabriken weltweit produziert und bespielt werden kann: CD und DVD, MD und Zip-Disketten kommen diesem Wunsch der Industrie sehr nahe, im Fall der letzten ist die Beschreibbarkeit das wichtigste Verkaufsargument. Last but not least siehst Du ja, was mit Firmen passiert, die aufwendigere, durch eine "Spezialhülle geschützte" und "robustere" Medien verkaufen: Mit dem kopierfeindlichen Modul-Alleingang hagelt es für Nintendo bis heute Kritik der weltumspannenden CD-Fraktion.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: ***Nicht immer bleibt die Sony-Hotline Euch Videospielern eine Antwort schuldig. Als Roberto Zambotti aus Frankfurt mit dem gebührenpflichtigen Tips-Dienst nicht zurechtkam, hat er sich telefonisch, per Fax und schließlich per Brief beschwert. Die kurze Antwort des "Powerline Coordinators" Christian Geldmacher liegt MAN!AC vor. Hierin wird Roberto das Gebührenmodell erläutert (von DM 1,20 erhalte Sony nur 0,46 DM), und die Auskunft erteilt, daß "eine Vergütung der entstandenen Kosten nicht möglich sei, da bei jedem Anruf der 0190-Nummer auf die Kosten aufmerksam gemacht werde". Zudem hätte sich die Situation der Hotline durch einige Maßnahmen von Seiten Sony "wieder normalisiert".***

VERSPÄTUNG: ***Die letzte MAN!AC war an einigen Kiosken erst eine Woche später als angekündigt (3. Juni) zu haben. Dieser Vorfall gründete auf verwaltungstechnischen Problemen, die sich hoffentlich nicht wiederholen werden. Wir entschuldigen uns für die (zunächst) ergebnislosen Kiosk-Besuche...***

Demo-CD

Euer Magazin finde ich gut, weil Ihr neben der klasse Berichterstattung und der Aktualität nur rund die Hälfte als Preis verlangt. Andere Zeitungen für Joypad-süchtige kleben dann für fünf Mark mehr eine läppische Demoscheibe mit rein. Die bringt weniger als Eure Artikel, deshalb möchte ich Euch mit dem beiliegenden Coupon abonnieren. Versteht mich aber nicht falsch, zum Nulltarif nehme ich Eure Demo-CDs natürlich gerne.
Wichtige Verbesserungsvorschläge habe ich ansonsten nicht, möchte mich aber als Hauptgewinner in all Euren Wettbewerben vorschlagen, Euer Heft am liebsten zweiwöchentlich lesen, aber nicht mehr soviel Platz für miese Titel sehen. Schreibt doch einfach "dieser Titel ist zu teuer oder Zeitverschwendung", wenn Ihr mal wieder eine CD wie "Rascal" in die Hände bekommt. Dann bleibt auch mehr Platz für meine Lieblingsrubriken: Aktuell, Briefe, Overseas, Handheld und Arcade. Oder macht zumindest für meinen Brief etwas Platz... Torik Jaidane, Norderstedt

Eine Cover-CD zum Nulltarif? Wir hoffen, daß solche Zustände, Preiskrieg und Gimmick-Lawine uns Videospielmagazinen erspart bleibt. Zumindest die bekannten Beispiele zeigen, daß die Mehrkosten für die CD mit redaktionellem Tiefgang und inhaltlicher Kompetenz teuer erkauft sind. Vorerst beschränkt sich MAN!AC also auf seine bewährten Tugenden: Redaktioneller Anspruch, Aktualität und natürlich Kompetenz.

Verspätung

Nach einem Jahrzehnt Hobby-Zockerei kann ich die deutschen Soft- und Hardware-Hersteller nur loben: Aus meiner Erfahrung erfolgte die Lieferung stets einwandfrei, die maximale Verspätung betrug vier Wochen.
Als ich Ende März bei GT-Elektronik in der Schweiz anrief, um einen RGB-Shifter zu bestellen, dann in der Meinung, daß eine Firma, deren Hardware-Lösungen über den grünen Klee gelobt werden, auch den üblichen Service bietet. Die Dame am Telefon erklärte mir auch gleich, daß ein Einbau-Shifter nur 15 Mark kostet. Meine schriftliche Bestellung und das Geld ging am nächsten Tag raus, der Rest ist Geschichte.
Trotz mehrmaligen Anfragen nach dem Verbleib regte sich über zwei Monate nichts. Da die Telefonkosten den Wert des Kleinteils überschritten, habe ich nicht nur den Shifter, sondern auch GT-Elektronik abgeschrieben. Es ist mir schleierhaft, was die Schweizer daran hindert, den Chip in einen Umschlag zu stecken und aufzugeben – laut ihrer Aussage liegt sowohl mein Geld, als auch mein Shifter dort vor! Ralf Niedzwietz, Kalkreuth

Haben die Beschwerdebriefe (Sony-Hotline, Zensur & Co.) in den letzten Heften eine Motz- und Nörgelaktion ausgelöst? Den sachlich, aber zornig formulierten Brief von Ralf wollen wir noch abdrucken, doch generell fühlen wir uns für ein Problem nur dann zuständig, wenn es kein Einzelfall ist, sondern vielen Lesern böse aufstößt.
Mit GT haben wir persönlich gute Erfahrungen gemacht, bislang hat sich auch noch kein anderer Leser beschwert. Wir glauben deshalb, daß es sich dabei um einen Einzelfall und ein Versehen handelt. Trotzdem unsere Bitte an GT: Schickt Ralf doch mal den Shifter rüber!

Gedächtnis-lücke

Seit sieben Jahren bin ich ein begeisterter Videospieler und besitze momentan eine Playstation und ein N64. Für meine Playstation verwende ich eine 8-Block-Memory-Card. Als ich zuletzt im Menü nachsehen wollte, was ich so alles gespeichert hatte, erblickte ich nur leere Slots. Auch eifriger Reset und Wechseln der Memory-Card vom ersten in den zweiten Slot änderte daran nichts. Komischerweise konnte ich den Spielstand eines (indizierten) Spiels laden, obwohl doch meine Memory-Card anscheinend leer war: Das Menü das Spiels erkannte meinen Spielstand, das Playstation-Menü jedoch nicht!
Als ich Sony telefonisch das Problem schilderte, rieten sie mir, die Playstation einzuschicken, da wahrscheinlich ein Chip kaputt sei. Das tat ich aber nicht, sondern erinnerte mich, daß auf meiner "Alien Trilogy"-CD eine Option zum Formatieren von Memory-Cards drauf war. Und siehe da: Nachdem ich meine Memory-Card dank dem Acclaim-Spiel formatiert hatte, konnte ich wieder ganz normal mit ihr arbeiten, kopieren, abrufen und löschen. Aber, was war die Ursache? Da Sony mir in dieser Beziehung etwas ratlos erschien, hoffe ich auf Eure Antwort.

Wilfried Kellershofen, Köln

Billige Memory-Cards verlieren oft Spielstände und Inhaltsdaten. Dabei hast Du noch Glück gehabt, denn Deine Karte hat zumindest nach der Formatierung wieder funktioniert. Zum sicheren Speichern empfehlen wir eine 15-Block-Memory-Card von Sony.

Spiel-verderber

Das leidige Thema BPjS und deren Wohltaten für das deutsche Seelenheil hängt Euch sicherlich schon zum Halse heraus. Daher möchte ich Euch mit den üblichen Haßtiraden verschonen und beschränke mich auf zwei konkrete Fragen und einen Vorschlag.
Meine erste Frage: Ein gewisses Horror-Adventure aus dem Hause Capcom ist "vorläufig" indiziert. Bedeutet dieses "vorläufig", daß es irgendwann vielleicht wieder erlaubt ist, offen darüber zu berichten?
Das führt zu meiner zweiten Frage: Die Indizierung eines Spieles bedeutet ja auch, daß Eurem Berufsstand gewissermaßen ein Maulkorb angelegt wird (laut Grundgesetz findet eine Zensur ja eigentlich nicht statt). Daher wüßte ich gern, wie man sich als 28jähriger, mündiger Zombieschlächter ohne Heranziehen der internationalen Presse über den in der Planung befindlichen dritten Teil des besagten Spiels informieren kann.
Zum Schluß noch ein kleiner Vorschlag, der (fast) allen Beteiligten viel Freude bereiten würde: Bitte, verlegt den Sitz der BPjS nach Racoon City!

Mike Albrecht, Delmenhorst

Zur ersten Frage: Auch wenn das Wort "vorläufig" danach klingt, enthält es keine zeitliche Begrenzung für die Indizierung eines Spiels. Wenn sich nicht z.B. der Hersteller des Titels massiv und mit juristischen Mitteln gegen die Indizierung wehrt, bleibt das Spiel bis zum jüngsten Tag auf der Bonner Liste.
Den "Maulkorb"-Charakter einer Indizierung und der augenscheinliche Konflikt mit der Meinungs- und Pressefreiheit wird natürlich auch bei uns heiß diskutiert, kann auf dieser Seite jedoch nicht angemessen abgehandelt werden. Zu Deinem konkreten Beispiel nur soviel: "Resident Evil" ist ausdrücklich nicht indiziert, der zweite Teil jedoch schon. Wir gehen deshalb davon aus, daß wir auch über den dritten Teil berichten werden, sollte Capcom die ersten Informationen freigeben.

Kriminell

Das Bildschirmfoto von der Raubkopierer-Gazette im Internet hättet Ihr besser nicht abgedruckt: Jeder Gelegenheitskopierer kann mit ein bißchen Grips herausfinden, wie er zu dieser WWW-Seite kommt. Wie eine Internet-Seite aussieht, weiß doch jeder, das Bild hättet Ihr auch weglassen können.
Alles in allem war der "Raubkopierer-Report" aber klasse. Es wurde ja auch Zeit, daß einmal jemand darüber seriös berichtet. (...) Trotzdem glaube ich, daß ein paar 14jährige Kriminelle durch Euren Bericht gelernt haben.

Phil.Gates@t-online.de

Ruft uns nicht an!

Auch ich habe schon einige Hotlines in Anspruch genommen, den schlechtesten Service bot jedoch Acclaim: Anstatt dem Kunden individuell zu helfen, wird man von einem Computer abgespeist! Man bekommt nur zu gespeicherten Informationen Zugang; das, was man eigentlich fragen will, bleibt ungeklärt. Bis ich mich schließlich durch das gesamte Programm gewühlt hatte, war meine Telefongebühr bei acht Mark angelangt. Redet doch mal mit Acclaim darüber, denn das sollte sich wirklich ändern.
Ein Wort noch zu den artverwandten Hotlines wie z.B. die Nintendo-Hotline in Deutschland und die in der Schweiz. Im Prinzip sind sie sich ähnlich, doch die in der Schweiz ist nicht kostenlos. Dafür bekommt man dort aber auch Cheats und wird nicht wie in Deutschland abgeblockt: "Cheats? So etwas haben wir hier gar nicht." Das glaubt doch wohl keiner. In Sachen Cheats ist die schweizer Hotline auf jeden Fall die bessere Wahl.
Zu Sony: Hotlines sollten auf keinen Fall eine 0190-Vorwahl haben; es sei denn, sie werben spät nachts im Fernsehen: "Wir jammern ihnen live am Telefon vor, wie desinteressiert wir Ihren Fragen gegenüberstehen. Ruft...uns...nicht an...!"

Andreas Böhler, Rheinfeld

Dein letzter Satz gilt auch für MAN!AC: Ruft uns **nicht** an, wenn Ihr Tips und Cheats wollt – kennen wir nicht, haben wir nicht. Für andere Fragen und Probleme steht Euch MAN!AC aber gerne zur Verfügung.



SECOND HAND



Auch zum Sommeranfang herrscht an der Konsolenbörse reger Betrieb, vor allem Verkäufe werden jetzt mit Vehemenz getätigt. In der "Suche"-Rubrik geht's ruhiger zu – anscheinend seid Ihr alle bereits gut ausgestattet. Gespannt bin ich darauf, wie sich die Ankündigung von Segas "Dreamcast" auf den Gebrauchtmarkt auswirkt. Zum Handel sind ausdrücklich auch Spieler aus dem Ausland eingeladen: Bemüht Euch aber bitte um deutsches Geld oder Briefmarken, mit Franken, Schilling & Co. können wir hier nur wenig anfangen. Euer Ulrich.

SUCHE

NINTENDO

Suche: NES und SNES mit Harvest Moon. Habe auch PSX-Games zum Tausch: TOCA, C&C2. Suche für PSX Game Buster.
Tel. 02564/98018,
Fax. 02564/98061 (Eric)

Suche **Sailor Moon**-Spiel für SNES (PAL-Version), zahle bis 200 DM.
Frank Piegenschke, Am Moor 9, 23758 Gremersdorf
Tel. 04361/8157

Suche **Nintendo64** mit Spielen, kaufe auch Spiele, Konsolen, Neuheiten + Sammlungen für alle Systeme von Sony, Sega + Nintendo.
Tel. 06253/932921 (Jochen)

Suche für SNES **Shanghai** (dt/us/jp egal). Tel. 0761/8098282

Suche Spielesammlung PAL SNES, Playstation, MD GB.
Tel. 03491/612983 (18-20 Uhr)

SEGA

Suche für **Saturn** Albert Odysee, Terra Phantastica, Riglord Saga2, Shining Wisdom, für SNES Front Mission, für PSX Feda2, Bounty Sword First.
Tel. 03445/200840

PLAYSTATION

Suche defektes **CD-Laufwerk** zwecks Ersatzteilgewinnung.
Tel. 03332/253092 (Thomas)

Suche dringend **Treasures of the Deep**. Wichtig: nur US-Version! Außerdem: Wer hat den **Game Boy Pocket** in "pink" und "ice-blue", nur in guter Verfassung!
Tel. 0261/3002947 (Hansi)

Kaufe/verkaufe Spiele, Konsolen und Zubehör für **Sony PS, N64, SuperNES und Game Boy**. Kein Kauf/Verkauf ohne mein Angebot, zahle bis 45% des aktuellen Preises.
Tel. 0172/7467291 oder 8158831

Sony Playstation + Nintendo64 mit Spielen gesucht, kaufe + tausche (fast) alles: Spiele + Konsolen + Neuheiten + Sammlungen für alle Systeme.
Tel. 06253/932921

Bastler sucht **defekte Playstation**.
Tel./Fax. 07531/26549 (William)

PSX-Reparaturen und Multinorm-Umbauten sowie Ersatzteile preiswert von Bastler. Suche preiswerte Spiele und gebrauchtes Zubehör.
Tel. 02622/167848
(Werner, ab 16 Uhr)

Suche für **PSX** diverse Spiele. Besonders Beat'em-Ups, z.B. Soul Blade, Tekken3, Dead or Alive, auch US-Versionen! Liste an:
Harald Härtenstein, Hauptstr. 55, 79807 Lottstetten

Suche dringend **Twisted Metal**! Tausche gegen Toptitel, z.B. Riven, Tomb Raider2, MDK etc. (super Zustand) oder kaufe!
Tel. 09364/1770 (Frank, ab 14 Uhr)

Tausche **N64 mit 2 Pads**, Rumblepak, Memory Card + 6 Spielen, z.B. Extreme-G, Turok, Blastcorps usw. (NP 1091 DM, gut erhalten) gegen PSX mit Zubehör und etwa gleichem Wert.
Tel. 07942/4077 (Steffen, Mo-Do)

Suche für Horrorspiel passende Mogelcodes für Game Buster (PAL)
Tel. 06881/7580 (Michael)

Tausche ständig aktuelle PS und N64 PAL-Spiele. Verkaufe auch ein paar Spiele, aber nur gegen VK + Porto.
Tel. 07354/1487 (Stefan, ab 17 Uhr)

Suche **PSX-Spiele** günstig, verkaufe MD + MCD + 11 Spiele, Preis VB, suche Maniac 4/98.
Tel. 09231/1615 (19-20 Uhr)

Suche Spielesammlung PAL SNES, Playstation, MD GB.
Tel. 03491/612983 (18-20 Uhr)

EXOTEN

Tausche Destruction Derby2, The Crow, Crash Bandicoot und Fantastic Four gegen **Neo Geo** mit 2 Pads und Spielen od. 3DO mit 2 Pads und Spielen, lege evtl. was drauf. Tel. 05448/202

Suche **Neo Geo** Modul- oder CD-Konsole 60 Hz + Spiele, Zubehör. Verkaufe für PC-Engine: Gunhed, Son Son2, W-Ring, Drunken Master, Afterburner2, Gomola Speeed, Vigilante, TV Sports Football, alle jp.
Tel. 0731/76634

Suche **PC-E LT, PC-FX, PC-E**, FM Towns Marty, MCD1, Sega Activator, Pippin, Mega Jet, Yaroze PSX sowie Fanartikel und Animeumsetzungen (Sailor Moon etc.), PSX, N64, NG, SAT jp und RPG/Strat-Samml./Einzelst. Tel. 0221/699101 (Markus, 15-21 Uhr), Tel. 0171/8758577 (Sascha, 16-19 Uhr)

SONSTIGES

Tausche + kaufe Spiele, Konsolen, Neuheiten + Sammlungen für Sony PSX + N64 + SNES + MD.
Tel. 06253/932921

Tausche **PSX-Spiele**: One (neuwertig) und King's Field gegen Deathtrap Dungeon und Blam! Machinehead, Postweg.
Tel. 05764/704 (öfter versuchen)

Tausche Mega Drive2 mit 9 Spielen, u.a. NBA Live usw. und Tomb Raider2 und Wipeout (PSX) gegen ein **intaktes Turntable**.
Tel. 02574/98861 (ab 19 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

Für **Nintendo64**: ISS64 60 DM, Fifa64 35 DM, Fifa98 65 DM, auch zusammen erhältlich für 135 DM.
Tel. 06641/7405 o. 0171/5774703 (Marcel, ab 19.30 Uhr)

Verkaufe Fifa98 65 DM, Extreme-G 65 DM, Diddy Kong Racing 55 DM, Mario Kart 55 DM. Alles mit Anl. + Verp. 100% ok. Suche verschiedenen 3D-Shooter.
Tel. 030/7745914 (David)

N64 (jp) mit 2 Joypads, Adapter für US-Spiele, 5 Spiele (Mario Kart, Prügelspiel, NFL QBC, Wave Race, ISS64) für 550 DM.
Tel. 0621/739605 o. 0171/8744618

Extreme-G 70 DM, Asterix (SNES, ohne Verp. & anl.) 10 DM. Top Fighter Joystick 80 DM.
Tel. 08808/719

N64 (us) + 3 Pads + 1 Mem. Card + 2 Rumblepaks + 12 Spiele, alles komplett und gut erhalten + Umbau für JP-Spiele für 1490 DM VB.
Tel. 02056/921115 (Kai, ab 18 Uhr)

Für N64: NHL Breakaway98 (PAL) 80 DM, WCW vs. NWO (us) 80 DM, Fifa98 (PAL) 70 DM, Wave Race64 (PAL) 50 DM. Für PSX: PGA Tour98 (PAL) 30 DM, Toukon Retsuden2 (jp) 20 DM.
Tel. 0611/22439 (Markus)

SNES: Bass Tournament USA (us), Daze before Christmas, Magic Sword (us), Metal Combat (us), The 7 Saga (us) je 55 DM, Chrono Trigger (us), Dungeon Master (us), F1, Raiden Trad (us), Ultima (us), T2 je 65 DM.
Tel./Fax. 030/6258637

Mace the Dark Age (us) mit Liste, Pilotwings64 (PAL), Prügelspiel (us) mit Liste, Wave Race64, alles neuwertig + 3 MPEG-Video-CDs (Top Gun, Black Rain, Nackte Kanone2) zu verkaufen.
Sven Erpel, Holteistr. 4, 38304 Wolfenbüttel

Ego-Shooter (us), 1080° (us) je 120 DM, Turok (us) 90 DM, Extreme-G (us) 100 DM, Starfox, Mario, Pilotwings, Human GP je 50 DM.
Tel. 06722/1639
(Sebastian, ab 18 Uhr)

Verkaufe für **N64**: Ego-Shooter 110 DM, Prügelspiel 100 DM, bveide Spiele PAL und originalverpackt mit Anleitung.
Tel. 07553/1084 (ab 19 Uhr)

Super Nintendo-Konsole (inkl. Scart) 70 DM, Super Mario World 25 DM, Super Game Boy 40 DM, Prügelspiele, zusätzlich noch Codes. Alles absoluter Top-Zustand (VB).
Benjamin Zilch, Im Ecken 7, 54585 Esch

Für **SNES** zahlreiche Spiele (z.B. Fifa97, Batman Forever, Indiana Jones usw). Verkaufe auch SNES günstig (+ Ascii-Pad), außerdem N64-Spiele: Turok 75 DM, ISS64 80 DM, Extreme-G 90 DM.
Toni Leisner, Kälblesrainweg 19, 73430 Aalen

SNES: Contra, Parodius, Pop'n Twin Bee, Starwing, Turrican1+2, Axelay, Blackhawk, Ghouls'n Ghosts, Smash Tennis, Street Racer, Dropzone, R-Type3 + weitere Shooter.
Tel. 040/860113 (Christian, evtl. AB)

N64 + 2 Pads (schwarz, grau), Ego-Shooter, Mario64, Mario Kart, 1KB Memory Card, alles PAL, alles Topqualität und originalverpackt (inkl. N64, Pads, Card), NP 750 DM, VP 400 DM.
Tel. 07127/34418 (Felix)

Verkaufe **N64** mit Controller und Arcade Shark + Memory Card und 5 Spielen (Ego-Shooter, MRC, Fifa64, Blastcorps, Lambo64), NP 1200, VP 550 DM, alles originalverpackt.
Tel. 03607/554455 (Mo-Fr 16 Uhr)

Nintendo64 + Controller + Mem-Card mit Mario64, Pilotwings, Turok, Waverace, alles in Top-Zustand + Verpackung und Anleitung, alles nur komplett für 550 DM. Tel. 04313/292864

Ich verkaufe NFL QB-Club98 für 100 DM VB oder tausche z.B. gegen Bomberman, NBA Pro, Nagano, ISS64, Fighter's Destiny, Fifa98 o.ä.
Tel. 0761/2706444
(Markus, Zi. 416)

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und Super Game Boy und 3 Spielen (Fifa96, Super Mario1+2) für 270 DM. Außerdem noch Game Boy mit Spielen zu verkaufen.
Tel. 044488/6111

SEGA

Saturn, 9 Spiele, 2 Pads, NP 1300 DM für VB 300 DM.
Tel. 030/4410052 (öfters versuchen)

Verkaufe **Sega Saturn** 150 DM, C&C 50 DM, Warcraft2 50 DM, SimCity2000 50 DM, Virtua Fighter 39 DM, Digital Pinball, Story of Thor 25 DM, Tomb Raider 50 DM.
Tel. 039262/60145

Saturn PAL + 2 Pads + Analogpad + Lenkrad + Arcade Stick + Action Replay + Sega Rally + Nights + Christmas Nights + Wing Arms + Victory Boxing + Virtua Fighter + Bug + Demos für 380 DM.
Tel. 04765/1241 (Jörn)

Saturn-PAL mit 6 Spielen (Tomb Raider, Myst, Lost Vikings2, Nights, Story of Thor2, Shining Wisdom), 2 Pads (mit 3D-Pad) 350 DM. 5 SNES-Spiele (Zelda, Beavis, SimCity, Lord of Rings, Adams Family) 100 DM.
Tel. 07364/6594

MD: AM Commander (jp) 95 DM, Light Crusader, Star Trek (us), Aero Blasters (jp), Shooter, Granada X (jp), Gunstar Heroes, Master of Weapon (jp), Task Force (jp), Twin Hawk (jp), Thunderforce4 je 65 DM etc. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe folgende Spiele: Dragon Force, Panzer Dragoon1, Fighting Vipers, Gun-Shooter mit Gun, Prügelspiel. Preis nach Vereinb. Florian Englitz, Bindingstr. 64, 32257 Bünde, Tel. 05223/48966

Verkaufe für Saturn: Athlete Kings, Casper, C&C, Dark Savior, Daytona CE, Exhumed, Metal Black (jp), Sea Bass Fishing, SimCity2000, Story of Thor2, Tomb Raider, je inkl. Porto 60 DM. Tel./Fax. 030/6258637

SAT: C&C, VF2, Dark Savior, Theme Park, The Horde (zus. 99 DM), Prügelspiel (59 DM). PSX: Shooter (neuwertig, 99 DM). Game Gear: günstige Hard- und Software. Suche gut erh. Pretty Fighter X.
Tel. 03987/6383

2D-Shooter: SAT Thunderforce5, Don Pachi, Gunbird, Kingdom Gran Prix, Striker45, Terra Diver, Hyper Duel, Sonic Wings, Sengoku Ace, auch MD Thunderforce 3 + weitere Games.
Tel. 040/860113 (Christian)

Saturn PAL, 2 Joypads, 3 Demos, Casper, Sega Rally, Wing Arms, Digital Pinball, Primal Rage, Impact Racing VB 400 DM.
Tel. 05161/72258

Shining Force1+2, Herzog2, Royal Rumble, Beavis & Butthead für MD ab 15 DM, für VC4000 Nr. 1, 8, 9, 15, 17 mit Verpackung wie neu gegen Gebot. Auch Anime, Horror, Splatter günstig.
Tel. 06322/981933
(Johann, 21-22 Uhr)

Verkaufe **Sega Mega Drive** mit Joypad und Prügelspiel und NBA Live95 gegen Angebot, suche Playstation.
Tel. 03904/45667
(nur Sa, ab 20 Uhr)

SAT-Spiele: C&C 70 DM, SC2000 40 DM, Tomb Raider 70 DM, Sega Rally 40 DM.
Tel. 08661/1730
(Andreas, ab 17 Uhr, evtl. AB)

PLAYSTATION

Gran Turismo (jp), Final Fantasy7 je 80 DM, TR2, G-Police, Ace2, Deathtrap Dungeon, Overblood, RE DC je 60 DM, TR1, Baphomets Fluch, Cyberia, TB1 je 30 DM, zusammen 540 DM.
Tel. 0171/9315033

Alien Trilogy (us), A-Train (us), Toshinden2 (jp), Cosmic Race (jp), Lost World (us), Street Fighter Zero (jp), Parodius Deluxe (jp), Spot goes to Hollywood (us) je 55 DM, Snatcher (jp), Warhammer (us) je 85 DM etc.
Tel./Fax. 030/6258637

F1 40 DM, Tunnel B1 30 DM, 2Xtreme 40 DM, Air Combat 25 DM, Return Fire 55 DM, DD2 30 DM, Kart Duel 40 DM, Ridge R. 40 DM, GTA 50 DM, Baphom. Fl2 60 DM, Wipeout 25 DM, Horrorspiel (us) 80 DM. Stefan Sulkowski, Gootthardstr. 71a, 80689 München

Sony PSX 200 DM, Shadow Master 50 DM, Vandal Hearts 50 DM, Rage Racer 50 DM, Final Fantasy7 65 DM, Namco Museum3 50 DM, Memory Card orig. 25 DM.
Thomas Utz, Gerberstr. 10/1, 88430 Rot, Tel. 08395/911929

Verk. Tomb Raider2, Theme Hospital, Pads, Fighting Force je 65 DM, Courier Crisis 39 DM, Track & Field 29 DM oder tausche gegen Fifa98, Auto Destruct. Zu jedem Spiel gibt es Extra-Codes.
Tel. 0451/394601

Sony PSX, Multinorm, RGB, Memory, Analog, 7 Spiele: Horrospiel (PAL), Parasite Eve (NTSC), Theme Hospital (PAL), Riven (PAL), Rorrorspiel (jp & us), Policenauts, Spiele auch einzeln. NP 1300 DM, für 600 DM FP.
Tel. 0177/3238772

Verkaufe für **PSX**: Ballerspiel, Supersonic Racers, Warcraft2, Super Street Fighter Alpha2 für 170,50 DM.
Philip Engelhard, Jölbröck 19, 25980 Morsum

Top Gun: Fire at Will 70 DM, Ridge Racer, B.A. Toshinden je 35 DM, V-Rally 80 DM (PAL). Tausche und suche Horrorspiel, Tekken2, Tomb Raider1+2, Soul Blade, Bushido Blade. Benjamin Rabe, Am Streffel 2, 57223 Kreuztal

PSX-Games: Lost World 60 DM, Discworld2 50 DM, Vandal Hearts 50 DM, Warcraft2 60 DM, Tomb Raider2 60 DM, Rebel Assault2 60 DM, G-Police 60 DM, Horrorspiel 50 DM, Predator Gun 40 DM.
Tel. 04392/69569 (Sven)

TR2 70 DM, Castlevania + Nightmare Cr. je 60 DM, Excalibur + Blood Omen + Shooter + Horrorspiel je 50 DM, TR1 + Pandemonium + DD2 je 35 DM, Tunnel B1 + Toshi.2 + RRR je 25 DM, alles zus. 530 DM. Mario Scheer, Heidekampweg 52, 12437 Berlin

Bushido Blade2 (jp) 75 DM, Tenchu (jp) 75 DM. Suche: Densha De Go!
Tel. 02064/12201 (ab 19 Uhr)

Verkaufe MDK + Soundtrack-CD + Lösungsbuch für 50 DM.
Tel. 05514/6175

Verkaufe **PSX-Spiele**: Adidas Power Soccer 30 DM, Strike Point 30 DM oder beide zusammen 50 DM (+ Nachnahme). Suche Populous1 o.2. Jürgen Stroben, Ziegeleiweg 22, 57319 Bad Berleburg

Achtung, günstiges und gutes Angebot, alles PAL-Spiele: Formel1, F1 ,97 mit Cheat-Cards und Demo-CD für Psygnosis-Spiele, Porsche Challenge, Cool Boarders1, G-Police, je zw. 25-55 DM.
Tel. 06045/5624

Neue Playstationspiele, Konsolen und Zubehör. Alles sehr günstig. Heiner Bublitz, Schillerstr. 27, 27570 Bremerhaven, Tel. 0471/1700852

Soviet Strike, Abes Oddysee, Blazing Dragons, Baphomets Fluch2, Alien Trilogy, Wipeout, Blood Omen, Fade to Black (jeweils 40-60 DM). Außerdem für Super Nintendo: Actraiser1+2, Lord of the Rings (Preis VHB).
Tel. 04133/7296

Verkaufe: Warcraft2, Suikoden, Soul Blade, Tomb Raider2. Tausche auch gg. Horrorsp., Gran Turismo (PAL).
Tel. 035201/70869 (Hannes)

C&C 65 DM, C&C2 75 DM, Tomb Raider2 60 DM, Cool Boarders2 55 DM, Bushido Blade 60 DM, Bloody Roar 60 DM, Horrorsp. (us) 85 DM.
Tel. 08208/1333
(Phillippe, nur am Wochenende)

PSX-Spiele: Formel1 97, Nuclear Strike, Time Shock je 60 DM oder Tausch gegen V-Rally, Need for Speed3, TOCA Touring Car Championship.
Tel. 06190/3955

Virtual Pool Billard (PAL) 50 DM, 1 Controller + 1 RFU-Adapter zusammen ca. 70 DM, alles gut erhalten.
Tel. 0511/871194 (Marcel)

C&C2, Nuclear Strike, Rapid Racer, Jet Rider, Ridge Racer, DD, Air Comb. Cool Boarders, programmierbares Pad, C&C2 + Add-on2 (PC).
Tel. 030/9358935 (Jens, ab 15 Uhr)

Verkaufe oder tausche **PSX-Spiele**, ca 25 St. USA: beide Horrorspiele, Japan: Tekken3, PAL: G-Police, Tomb Raider2, B. Helix, Alien, Tenka, Hexen, Oddworld usw., 30-110 DM. USA/Japan-Hefte.
Tel. 09261/93104

Verkaufe Vergessene Welt 50 DM, F1 97 + Psygnosis Demo-CD 70 DM, FF7 + Lösungsbuch 90 DM, C&C2 90 DM, DD2 30 DM.
Tel. 09572/5606 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Courier Crisis und Auto Destruct für jeweils 50 DM.
Tel. 05042/89137

PS-Spiele: Wing Commander3 30 DM, Command & Conquer1 40 DM, Warcraft2 50 DM, zzgl. Versandkosten.
Tel. 0231/291682

Verkaufe Gun-Shooter mit Lightgun für 100 DM.
Tel. 0761/4001516 (Wadim)

EXOTEN

Verkaufe **Spiele und Zubehör** für: MD/CD/32X, Master System, Saturn, PSX, N64, SNES, NES, **PC-Engine, 3DO**, z.B. Sega Actionchair für Mega Drive 185 DM, SNES Gamesaver 65 DM, Saturn Arcade Stick 65 DM etc.
Tel. 030/6258637

An- und Verkauf von **jp/us N64-Spiele**, suche Zelda, Mission Imp. **Suche günstig Neo Geo CD** + Metal Slug1+2. Für Playstation suche ich ständig Rollensp. und Exoten jp/us.
Tel. 0177/5035711 (Amedeo)

Verk. **Neo Geo** Module + Soundtracks, 3DO, 32X, N64, MD2, Jag, SAT, MCD, GG, NES, SN-Games + Geräte. Tel. 0221/699101 (Markus, 15-21 Uhr), Tel. 0171/8758577 (Sascha, 16-19 Uhr)

Obwohl bereits 1983 fertig- und vorgestellt, erschien das Atari VCS 7800 erst im Jahre 1986. Das Atari-Managment hatte den NES-Gegenspieler zugunsten der eigenen Heimcomputer ignoriert – das Gerät kam erst auf den Markt, als das NES schon auf und davon war. Trotz konkurrenzfähiger Technik und starken Arcade-Umsetzungen ("Dig Dug", "Joust", "Galaga") konnte es an der Marktführung von Nintendo nicht ansatzweise rütteln.

Jap. **Super Famicom Rollenspiele:** Final Fantasy5, Dragon Quest5+6 ab 80 DM. Verkaufe jap. Saturn/Neo Geo CD-Spiele. Suche Neo Geo CDZ.
Tel. 040/673450, Fax. 040/6781795, Mail: eiichi_ando@hotmail.com

Verk. **Soft + Hardware** für Turbo Duo, Neo Geo-Module, Platinen wie SF2CE, SF3, Vendetta, Final Fight uvm, auch Neo Geo-MVS-Module, suche Rendering Ranger (SNES).
Tel. 06108/76715 (ab 18 Uhr)

OLDIES

Atari7800-Module: Alien Brig., Ballblazer, Choplifter, Donkey Kong, Galaga, Food F., Hatrick, Joust und andere, Preis je 10 DM. Thomas Utz, Gerberstr. 10/1, 99430 Rot, Tel. 08395/911929

SONSTIGES

Raritäten zu verkaufen: Popful Mail (MCD), Final F. Legend (GB). Verkauf gegen Höchstgebot. Suche: Final F. Legend3, Great Greed (beide GB) und für Saturn: Albert Odyssey.
Tel. 0511/421571 (Holger)

Code-Masters: **Playstation und N64-Cheats** und Tricks in Massen. Supergünstig! Bei Bestellung Cheats zu 1 Spiel nach Wunsch! Liste gegen 1 DM Rückporto bei:
Andreas Zischler, Angerhöhe 35, 95497 Goldkronach

Verkaufe und tausche über **30 Game Boy-Spiele** plus eine kleine Überraschung! Preis nach Absprache! Darunter Spiele wie Donkey Kong Land1+2, Mystic Quest, Mega Man3+4 etc.
Tel. 0041052/2322434

N64, Ego-Shooter, Fighters Destiny, Snowboard: PSX-Games jp, Bushido Blade2, Dead or Alive, Tekken3, Need for Speed3 u.a. Laserdisc, V-CD, DVD, Player-Code free. Barco Projektor.
Tel. 07263/2489

SNES- & Mega Drive-Spiele ab 15 DM zu verkaufen. Rollen-, Sport-, Action-, Jump&Run usw. Auch Tausch 2:1 bzw. 3:1 gegen N64 + PS-Spiele. Ich habe ca. 100 Spiele, Liste anfordern.
Tel. 030/34706700

Verkaufe Spiele-Magazine (MAN!AC, Mega Fun, Next Level etc.). Bitte Liste anfordern bei:
Peter Boris Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

KNOW-HOW!

Der Konsolendoktor

In der letzten MAN!AC haben wir das CD-Laufwerk der Playstation ausgewechselt und den Laser justiert, diesmal beschäftigen wir uns mit Reparaturen.
Nächtelange Dauerbeanspruchung durch heiße Spielesessions können Eurem CD-Laufwerk übel zusetzen, doch nicht bei jedem Defekt muß das Laufwerk ausgewechselt werden. Oft reichen wenige Handgriffe, um Eure Konsole wieder auf Vordermann zu bringen. Wie bei allen Basteleien an der Konsole übernehmt Ihr die Verantwortung – beim Öffnen der Konsole erlischt der Garantieanspruch, für eventuelle Folgereparaturen bei eigenen Fehlern oder späteren Defekten bezahlt Ihr die Kosten.

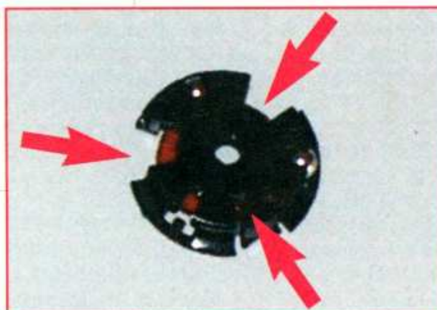


Am Flachbandkabel des CD-Laufwerks findet Ihr den Drehregler für die Stromversorgung des CD-Motors.

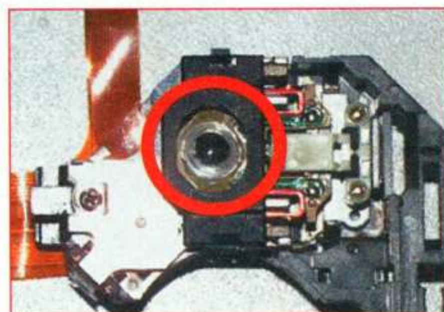
Motorschaden: Der kleine Motor Eures CD-Laufwerks ist das anfälligste Bauteil der Playstation, mit der Zeit leiert er aus und seine Kraft läßt nach. Als Folge steigen Eure Spiele an zufälligen Stellen während des Ladevorgangs aus, bzw. die CD beginnt sich mit Vollgas zu drehen. Hierfür findet Ihr am Flachbandkabel zwischen CD-Laufwerk und Playstation-Platine einen kleinen Drehregler (oben): Anders als oft fälschlicherweise angenommen, ist dieser Regler nicht zur Laserjustierung gedacht, sondern für die Stromversorgung des CD-Motors zuständig. Eine Drehung von nur wenigen Grad im Uhrzeigersinn behebt Euer Problem. Setzt den Gehäusedeckel wieder auf die Playstation und probiert das Ergebnis anhand einer FMV-Sequenz aus: Wenn der Film stark ruckelt oder pfeift, dreht Ihr den Regler wieder etwas zurück.

Nasenbruch: Der CD-Teller greift in das kleine Loch in der Mitte Eurer Spiele-CD (unten). Die drei Plastiknasen können bei unsachgemäßer Behandlung Eurer Konsole oder einem Schlag abbrechen. Zunächst werdet Ihr keine Ladeprobleme feststellen, aber die Gewichtsverlagerung hat mit der Zeit schlimme Folgen für den CD-Motor: Er beginnt zu eiern, der Schaden ist nur durch das Auswechseln des Motors zu beheben. Bricht Euch also eine der Nasen ab, solltet Ihr auch die anderen vorsichtig entfernen.

Sehfehler: Ladeprobleme entstehen auch bei einer verschmutzen Laser-Linse. Staub und Schmutz setzen sich mit der Zeit auf dem Lesekopf ab und verbiegen und verdecken die Optik des Lasers. Laßt Ihr Eure Playstation mit geöffnetem Deckel herumstehen, ist die Gefahr besonders groß. Deshalb solltet Ihr zumindest einmal im Jahr die Linse Eures CD-Laufwerks reinigen. Hierfür benötigt Ihr ein Wattestäbchen sowie hochprozentigen Alkohol. Benetzt das Wattestäbchen und fahrt ein- bis zweimal vorsichtig über die Laserlinse. Trocknen müßt Ihr die Linse nicht, da der Alkohol schnell verdunstet. Benutzt keinesfalls ein anderes Reinigungsmittel, dieses würde die Linse verkratzen!



Wenn eine der Plastiknasen des CD-Tellers abgebrochen ist (hier sind es zwei), entfernt Ihr die anderen ebenfalls.



Bitte Vorsicht: Die Laserlinse reinigt Ihr mit einem Wattestäbchen und etwas reinem Alkohol (kein Bier oder Wiskey).

Schüttelfrost: Wer sich als Konsolendoktor betätigt, muß natürlich auch über seinen eigenen Körper volle Kontrolle besitzen. Um Spiel und Körper zu synchronisieren, bieten GT Elektronik (Tel. 07621/44609) sowie der Videospielhändler Sunflex (Tel. 02352/953350) seit kurzem das Jolt-Pak an. Die Rumblepak-Variante mit eingebautem Blitzlicht für 50 Mark besteht aus zwei Komponenten, die mit einem Kabel verbunden sind: Den Rüttelmotor befestigt Ihr via Klettverschluß an Arm oder Bein, den Stecker mit eingebautem Batteriefach für zwei Mignonzellen stöpselt Ihr zwischen Joypad und Konsole. Über einen Schalter stellt Ihr ein, ob Ihr Euer Spiel analog oder digital steuern wollt. Der Motor rüttelt ordentlich, zumal der Effekt direkt auf den Körper übertragen wird.
Hardcore-Freaks schalten gleich mehrere Jolt Paks hintereinander und bestücken den ganzen Körper mit Blitzlichtern und Rüttelmodulen: Ein umwerfendes Spielvergnügen! oe



Gute Verbindung: Das Kabel zwischen Rumble-Armband und Joypadstecker ist etwa 1,5 Meter lang.

Paßgenau: Das Jolt-Pak befestigt Ihr via Klettverschluß an Armen und Beinen; Ihr könnt es aber auch in die Tasche stecken.

FACHBEGRIFFE



Alkohol
Für die Reinigung der Linse benötigt Ihr hochprozentigen ("medizinischen") Alkohol. Ihr solltet das Wattestäbchen nur leicht damit anfeuchten.

Linse
Optisches Bauteil, das den Laser auf die korrekte Spur fixiert. Ist sie einmal zerkratzt, müßt Ihr den kompletten Laserschlitten auswechseln.

FMV
Filmsequenzen eignen sich am besten zum Justieren von Laser und Motor, da das Laufwerk voll beansprucht, und das Ergebnis angezeigt wird.

LAST RESORT



"Alundra" hat's in sich: Nicht, nur daß die Endkämpfe höllisch schwer sind, wir mußten den letzten Teil unseres Players Guide eine Ausgabe schieben. Grund ist nicht zuletzt die verspätete Auslieferung der deutschen Version – schließlich wollen wir Euch Zeit lassen, unseren Hilfestellungen spielerisch zu folgen. Als Entschädigung habe ich den Beat'em-Up-Knaller "Dead or Alive" auf drei Seiten zerpflückt: Die Link-Moves sind besonders spektakulär.

Euer Olli

BUST A MOVE 2



Another World: Ihr kennt bereits alle Puzzles auswendig und blubbert Euch im Schlaf durch "Bust a Move 2"? Unser Code gewährt Euch Zugang zu "Another World", in der Euch neue Rätsel erwarten. Wechselt ins Hauptmenü ("Game Start", "Time Attack" etc.) und gebt folgende Kombination ein:

L ⬆ R ⬇

Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheint ein Zwerg in der rechten unteren Ecke: Wählt "Game Start", anschließend "Puzzle Game" und Ihr werdet in eine andere Welt gebeamt.

Level Skip: Wer immer im gleichen Level hängenbleibt, nützt unseren Level Skip. Drückt während des Spiels

Z + L + R + A

Blauer Dinosaurier: Euer grüner Tropf hängt Euch zum Hals heraus? Um den Dino blau zu färben, drückt Ihr in der Spielauswahl

Z L R A

DEATHTRAP DUNGEON

Levelanwahl: Gerold Kannenberg aus Willebadessen weiß, wie's geht: Drückt im Titelbild die Tasten

L1 R1 ▲ ▲ ■ ● R1 L1

Mit ➡ beginnt Ihr nun ein neues Spiel, anschließend wählt Ihr mit dem Steuerkreuz den gewünschten Level.

FORSAKEN



Vorspann: Ihr habt Euch auch schon über den schwerfälligen Vorspann aufgeregt, den man nicht abbrechen und sofort zum Start-Bildschirm springen kann? MAN!AC zeigt Euch, wie's geht: Schaltet Eure Konsole ein und drückt im ersten Bildschirm den **Reset**-Knopf: Nun könnt Ihr mit der **Start**-Taste den Vorspann abkürzen.

MEGA MAN 8



Waffen: Als Megaman geht Euch im Eifer des Gefechts schon mal die Munition aus. Für volle Feuerkraft drückt Ihr im Titelbildschirm

⬆ ⬇ ⬅ ⬅ ● ■ ▲ ✖ ✖ ✖ ⬅ ⬆

R-TYPES



Turbo Modus: Die Ballerei ist Euch noch nicht schnell genug und Ihr fegt gelangweilt jeden Feind vom Bildschirm? Mit unserem Cheat bringt Ihr etwas Schwung in die Alienjagd: Geht im Spiel (R-Type oder R-Type 2) in den Pause-Modus, haltet **L2** gedrückt und betätigt die Tasten

➡ ⬆ ➡ ⬆ ⬇ ⬅ ⬇ ⬅ ●

Zeitlupe: ...oder ist Euch das Spiel doch zu schnell und Ihr würdet lieber mit Eurem Jäger im Rollstuhltempo durch's All tuckern? Wem Gemütlichkeit über Action geht, wechselt in den Pausenmodus, hält **L2** gedrückt und betätigt die Tasten

➡ ⬆ ➡ ⬆ ⬇ ⬅ ⬇ ⬅ ✖



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Oddworld", "Dragon Heart" und "Fighter's Destiny"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering







LAST RESORT

NHL ALL-STAR HOCKEY



Cheatcodes: Ihr wollt das Spiel fetziger gestalten, indem Ihr den Puck glühen laßt? Haltet während der Spielervorstellung die Tasten X + Y + Z + R + L gedrückt und gebt die Cheats während der Nationalhymne ein.

Riesenspieler	R + L
Gravitation	A + X
Dickbauch	A + B
Kopfstand	A + Y + Z
Glühender Puck	X + Y + R

AERO GAUGE



Alle Wagen & Rennbahnen: Ihr seid zu faul, die geheimen Wagen und versteckten Strecken freizuspielen? Mit unserem Tip habt Ihr von Beginn an eine Zulassung für alle Rennbahnen und Fahrzeuge: Schaltet Eure Konsole ein und drückt auf dem ersten Pad solange Start, bis das Titelbild mit "Push Start" erscheint. Jetzt drückt Ihr auf dem zweiten Pad

↑ + C↓ + R + L + Z

Anschließend betätigt Ihr den **A**-Knopf auf dem ersten Pad und geht in den Grand-Prix-Modus. Wenn's nicht klappt, probiert Ihr die Kombination auf Pad zwei öfters.

Lackierung: Wer seinen Wagen umlackieren möchte, drückt in der Gleiterauswahl den **R**-Knopf.

Turbo Boost: Die Gegner flitzen Euch von Beginn an vor der Nase weg und Ihr kommt nicht hinterher? Haltet während dem Countdown

A + B

gedrückt. Sobald der Kommentator mit "Go" den Start signalisiert, laßt Ihr **B** los, damit Ihr wie eine Rakete an den Kontrahenten vorbeiflitzt!

IZNOGOUD



Paßwörter: Kaum zu glauben, aber wahr – Birgit Sommer aus Bayreuth hat "Iznogoud" wirklich durchgespielt und verrät Euch ihre Paßwörter:

LEVEL	PASSWORT
01	CORROD
02	FISCHER
03	GOGONO
04	EXTERN
05	XFILES
06	GOTERR
07	SPECTR
08	PICNICI
09	POILUS
10	FEDODO
11	FOURNO
12	DIKEPI

OVERBOARD



Paßwörter: Na, mal wieder gekentert? Mit unseren Paßwörtern seid Ihr immer auf dem richtigen Kurs:

Level 2
Schiff, Totenkopf, Fisch
Anker, Schiff, Anker

Level 3
Schiff, Anker, Totenkopf
Schiff, Anker, Fisch

Level 4
Totenkopf, Schiff, Fisch
Anker, Anker, Schiff

THEME PARK



Supercode: Auch Vergnügungssüchtige sind auf der Suche nach dem schnellen Geld, gerade wenn sie Zugang zu allen Attraktionen und Geschäften des "Theme Park" haben. Mit unserer Kombination werdet Ihr stinkreich und jeder Laden wird sofort errichtet: Gebt als Name "**Bovine**" ein und beginnt das Spiel. Mit folgender Tastenkombination füllt Ihr Euren Geldbeutel:

■ + ✖ + ●

God-Park: Ihr wollt richtig abkassieren und die Preise Eures Vergnügungsparks zum Wucher hochschrauben? Um den Leuten ungestraft das Geld aus der Tasche zu ziehen drückt Ihr in der Levelauswahl statt dem ✖-Button den ■-Knopf.

ONE



Bonus Level: Ihr habt das Spiel komplett durchgezockt? Schaltet die Konsole noch nicht aus, sondern wartet auf das Titelbild und gebt als Paßwort "**1MORELVL**" ein. Ihr werdet in einen kurzen Bonus-Level gebeamt!

Cheat Modus: Ihr wollt mit allen Waffen und unbegrenzt Leben in einen beliebigen Level düsen? Kein Problem mit dem Cheat Modus: Gebt als Paßwort "**HEYBUDDY**" ein.

TEKKEN 3



Siegespose: Ihr wollt Euren Kontrahenten mit einer bestimmten Siegespose provozieren oder gar auslachen? Volker Eser aus Meitingen kennt sich aus: Um eine der vier Posen anzuwählen, haltet Ihr während dem Replay einen der Feuerknöpfe gedrückt.

Zweites Outfit: Wer den zweiten Anzug seines Helden freischalten möchte, wechselt in den Arcade-Modus und geht in der Charakterauswahl auf seinen Lieblingsschützling. Haltet nun die **Select**-Taste bis zum Kampfbeginn gedrückt.

SPAWN



Cheat Codes: Um unsere Spawn-Cheats einzugeben, müßt Ihr in den Pausemodus wechseln und die angegebenen Zeigefingertasten gedrückt halten.

Unsichtbarkeit
L1 + R1 halten, ■■●●▲✖

Unsterblichkeit
L1 + R1 halten, ▲▲✖✖■●

Power Ups
L2 + R2 halten, ▲●■✖▲✖

Inventory
L2 + R2 halten, ✖■●▲■●

Energie
L1 + R1 halten, ✖●▲■✖●

Magie
L1 + R1 halten, ▲●✖■▲●

Level Skip
L1 + R1 + R2 + L2 halten, ▲✖■●●●

Interview: Ihr wollt einem Interview mit dem Spawn-Erfinder Todd McFarlane lauschen? Legt die Spawn-CD in einen CD-Spieler und wählt Track 15.

COURIER CRISIS



Größe: Ihr wollt auch mal ganz groß heraus kommen? Wechselt ins Optionsmenü und drückt folgende Tastenkombination:

A C C B B B A A C

Wer sich lieber als kleiner Zwerg versteckt, gibt diese Kombination ein zweites Mal ein.

NHL FACE OFF '98



Bonusspieler: Wer gegen die Programmierer spielen will, sollte vorsichtig sein: Als Entwickler nehmen sie sich besondere Freiheiten heraus, mogeln und haben Superkräfte! Wer es trotzdem wagt, wechselt ins "Create Player"-Menü und gibt einen der folgenden Namen ein:

Raja Altenhoff, Tom Braski
Craig Broadbooks, Josh Hassin
Tawn Kramer, Alan Scales
Steve Braski, Dave Brickhill
John Rehling, Kelly Ryan
Jody Kelsey, Chris Whaley
Peter Dille, Craig Ostrander

NBA SHOOT OUT '98



360° Alley-Oop: Um den Feind mit diesem eleganten Sprung zu beeindrucken, plaziert Ihr im Ballbesitz einen Eurer Spieler neben dem Ring und drückt

▲ ● ■ ✖

Superspieler: Wer auf der Suche nach dem perfekten Basketballspieler ist, der hat ihn nun gefunden. Er versteckt sich im "Create a new player"-Menü: Gebt als Vornamen "NOTHING CAN" und als Nachname "SAVE" ein. Seine Collage benennt Ihr mit "YOU" und schon steht er vor Euch. In allen Kategorien besitzt er Eigenschaftswerte von 99 Punkten!

HOUSE OF THE DEAD



Debug Modus: Ihr wollt die Farbe des Blutes, Eure Lebenszahl oder den Start-Level bestimmen? Kein Problem mit dem Debug-Menü: Drückt im Titelbildschirm ("Arcade", "Saturn Mode" etc.) die Tasten

L R R L L R

und Ihr hört ein Glöckchen. Haltet **R + L** gedrückt und wählt einen Spielmodus. Das Debug-Menü erscheint!

Punkteanzeige: Wer seine Punkte auf dem Bildschirm einblenden möchte, hält im Spiel **R + L** gedrückt und betätigt die **X**-Taste dreimal.

Geheimcharakter: Auch geheime Helden verstecken sich in der Zombiejagd! Um mit Sophie oder einer der weiblichen Forscherinnen zum Abenteuer anzutreten, klickt Ihr Euch im Saturn-Modus in die Heldenauswahl und betätigt die Tasten

↑ ↓ X Y Z

Hat's geklappt, erklingt ein Ton.

Unbegrenzt Munition: Umständliches Nachladen ist mit unserem Cheat nicht mehr nötig, denn von nun an ballert Ihr mit unbegrenzt Munition über den Bildschirm. Haltet während dem Spiel **L + R** gedrückt und betätigt dreimal die **Y**-Taste.

VIGILANTE 8



Master Code: Das Leben als Rennfahrer ist eine stetige Jagd nach Pokalen, Frauen und der Pole Position – Wer in "Vigilante 8" verzweifelt nach den geheimen Helden oder versteckten Rennbahnen sucht, wird unseren Code sofort ausprobieren: Sogar das Alien Y steht nach der Eingabe zur Anwahl bereit! Wechselt in das Optionsmenü und wählt den Menüpunkt "Game Status". Nun klickt Ihr auf einen der Fahrer und gebt den Code ein:

WMNNWLHTSCUCLH

FORSAKEN



Cheatmenü: Ihr wollt Euch ins geheime Cheatmenü klicken? Geht im Hauptmenü auf "Optionen" und drückt

← → ← → ✖

Im Optionsmenü ist nun das Feature "Cheat" freigeschaltet.

BLASTO



Neue Klamotten: Um in einer Auswahl an neuen Gewändern das Spiel zu beginnen, drückt Ihr im Hauptmenü flink

↑ ↑ ↓ ✖ ▲ ●

ALL-STAR BASEBALL '99



Big Modus: Wer fett im Stadion einlaufen will, mit riesigen Armen, Beinen und Kappen, wechselt ins "Enter Cheat"-Menü und gibt ein:

GOTHELIUM

Papier Modus: Ihr wollt Eure Schützlinge platt wie Parappa der Rapper auf's Feld schicken? Gebt im Cheatmenü folgendes ein:

PRPPAPLYR

MAJOR LEAGUE BASEBALL



Bonusteam: In Ken Griffey Jr's Baseball gibt's eine Bonusmannschaft zu entdecken. Geht im Hauptmenü auf "Exibition" und drückt alle vier **C**-Knöpfe solange schnell hintereinander, bis Ihr ein Klingeln hört. Wechselt nun in die Teamauswahl und Ihr findet die neuen Truppen von Nintendo und den Angel Studios.

Feuerwerk: Um ein Feuerwerk zu zünden, wechselt Ihr mit **Z** in dem "View Stadium"-Modus. In der Stadium-Auswahl drückt Ihr nun **Z + R**.

GRAND TOUR RACING '98



Bonus: Wer die geheime Strecke sowie den versteckten Wagen anwählen möchte, sollte sich auf der Rennbahn Hong Kong Level 5 umsehen: Brettert über die dreckige Straße bis zur Brücke und fahrt langsam hinüber. Drüben angekommen lenkt Ihr nach rechts und fahrt unter die Brücke zur Goldmedaille.

GHOST IN THE SHELL



Level Select: Euch wird's in dem mechanischen Krabbelkäfer zu stickig und ihr würdet lieber ein paar Levels überspringen? Gebt im Hauptmenü einfach unsere Tastenkombination ein:

R2 R1 ■ ■ ↑ ↓ ■ ■ R2

ROCK'N'ROLL RACING 2



Big Car Modus: Um mit einem protzigen Wagen über die Piste zu brettern haltet Ihr im Hauptmenü **L2 + R2** gedrückt und betätigt die Tasten

↑ ↑ ↑ ■ ■ ■

Auto-Show: Ihr wollt die Flitzer aus der Nähe betrachten? Haltet im Titelbild **L2 + R1** gedrückt und betätigt

▲ ▲ ↑ ↑ ← → ↓ ↓ ✖ ✖

Habt Ihr alles richtig gemacht, wird der Bildschirm schwarz und Ihr könnt an jeden Wagen und den Obermotz heranzoomen.

Goldesel: Kein Kleingeld mehr in der Tasche? Kein Problem mit unserem Bargeld-Cheat! Haltet im Auswahlmenü für Wagen, Fahrer etc. die Tasten **L2 + R2** gedrückt und betätigt

← ← → → ■ ■ ● ●

Nun bleibt Eure Geldanzeige immer auf dem gleichen Stand!

Unsichtbarkeit: Ihr wollt mit einer Tarnkappe dem Feind entflüchten, ihn fies in einen Hinterhalt locken und dort alle machen? Geisterfahrer halten im Hauptmenü **R2 + R1** gedrückt und betätigen

↑ ← → ↓ ▲ ● ✖

Miniwagen: Wer mit einem winzigen Flitzer über die Piste donnern möchte, hält im Hauptmenü **L1 + R1** gedrückt und betätigt anschließend

↓ ↓ ↓ ● ●

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.

LAST RESORT

DEAD OR ALIVE
MANÖVERLISTE & TRICKS

PS Alle Joypad-Schläger, die ihren Kontrahenten auf Leben und Tod gegenübertreten, werden von den folgenden Tricks und Manöverlisten begeistert sein.

Unsere Komplettlösung entstand mit freundlicher Hilfe von Josh Murray. *oe*

Soundtrack: Um die "Dead or Alive"-Musikstücke zu genießen, steckt Ihr die CD in einen normalen CD-Player:
Track 2-3: Intro und Kämpferauswahl
Track 4-13: Verlierersounds
Track 14-17: Auswahlsounds
Track 18-29: Arenasounds & Abspann

AYANE

Move	Input
Jab	P
Low Jab	↓ P
Knee	→ K
Twin Uppercut	P P P
Earth's Combo	P K ↓ K
Land Mine	↘ ↘ P ↓+K
Double Spear	→ K K
Edge	↖ K
Ground Arrow	↓ H+K
Elbow	→ P
Backflip	↖ P
Gut Knee	↘ +K
Round Slicer	P P K
Dart Shot	→ → P → K
Spiral Axe	↓ ↙ ← P K
Double Arrow	→ K ↓ K
Slicer	H+K
Gale Knife	P+K P P
Upper Slap	↘ P
Roundhouse	K
Ankle Knee	↓ K
Heaven's Combo	P K K
Dragon Lance	← P ← +P
Spiral Cutter	↓ ↙ ← P ↓ K
Dragon Tail	↗ K
Breeze	↘ H+K
Gale Edge	P+K P ↖ K
Gale Cutter	P+K P ↓ K
Mirror Image	↑ H
Cutter Dance (R)	P P ← P P ↓ K
Shadow Edge (R)	↖ K
Maple Drop	H+P
Air Stream	↓ ↘ → P
Brocade	→ ↘ ↓ H
Frost Knive	↘ H
Taunt	→ ← →+H+P+K
Air Drill	↓ ↘ → K
Knife Dance (R)	P P ← P P P
Axe Dance (R)	P P → P K
Spin Knife (R)	← P
Dream	↓ ↙ ← H+K
Swallow	↓ H+K
Snowslide	↓ ↘ → H
Stomp (K)	↑ K
Taunt	← → ←+H+P+K
Cyclone	H+P+K
Edge Dance (R)	P P ← P P ↖ K
C2 Dance (R)	P P → P ↓ K
Spin Cutter (R)	↙ P ↓ P
Illusion	↘ P+K
Snow Knife	→+H
Icicle	↑ ↑ H+P+K
Palm Slam (K)	↓ ↙ ← H

BASS

Move	Input
Palm Hit	P
Upper Elbow	↘ P
Knee Thrust	→ K
Angel Kick	↓ K
Kick Rush	P K K
Stung Gun	← P P P+K
Kick Rush	↘ K K
Drop Kick	↓ ↘ → K
Rolling Axe	← → P
Gut Punch	→ P
Low Punch	↓ P
Hop Kick	↗ K
Rising Elbow	P P P
Hell Stab	P + K
Knee Hammer	→ K P
One Hammer	↑ P
Crosschop	→ → P K
Bass Lariat	← H+P
Elbow	↗ P
Heel Kick	K
Low Heel Kick	↘ K
High Kick	P P K
Elbow Rush	↗ P P
Elbowcut	→ → P
Buffalo Crush	↘ ↘ P
Hell Scissor	↖ P P
Roll Kick	← → K
Low Drop Kick	↓ H+K
Super Freak	← ↙ ↓ ↘ → P
KS	↓ ↙ ← P+K
DDT	↘ H+P+K
AD	H+P+K
Lariat	→ ← H
Wild Chop	↘ H
IC	↓ ↘ → H
Taunt	→ ← →+H+P+K
Backward Drop	← H+P
TFBB	↓ ← → P+K
Stretch Plum	(KS) ↓ ↓ H+P+K
Dangerous	H+P
Face Crusher	(AD) → → P
PS	↓ ↘ → H
Reverse Bomb	→ →H
Launcher	(IC) ← ↙ ↓ ↘ →+H
Taunt	← → ←+H+P+K
Bass Tornado	↓ ↘ → H+K
Bass Bomb	↓ H+P
Manhatten	(KS) ↑ ↑ H+P+K
Headbutt	→ H
Scissors	→ → H
Stampede	← ↙ ↓ ↘ → H
Branding	↘H
Spine Buster	→ ← → H+P+K

BAYMAN

Move	Input
Punch	P
Low Kick	↓ K
Side Kick	↘ K
Smash	↘ P
Double Hammer	→ →+P P
Shoulder Tackle	← → P
Storm Sabot	P P K
Javelin Kick	↑ K
Heel Hammer	K K
Gut Punch	→ P
Low Punch	↓ P
Back Knuckle	← P
Sliding Kick	↓ H+K
Smash Hook	↑ P
Back Knuckle	P P ← P
Heel Hammer	← K
Crash Leg Spike	→ P P ↓ K
Thrust Kick (A)	K
Uppercut	↘ P
High Kick	K
Leg Spike	↙ K
Palm Arrow	↖ P
Storm Hook	P P P
Knee Lift	→ K
Rush Sabot	P → P K
Drop Kick	↗ K
Reverse Hammer	K P P
Rolling Sabot	H+K
Belly to Belly	H+P
Congiro	← ↙ ↓ ↘ → P
Swing Hold	→ H
AL (K)	↘ H
AL2	→ → H
SH (H)	↓ ↙ ← H
LT	↓ ↘ → H
Taunt	→ ← →+H+P+K
Head Bat	P+K
Neck Tree	← H+P
Arm Bar (H)	H+P
Choke Slam	→ ← H
Arm Bar	(AL) ↓ ↙ ← H
Neck Lock	(AL2) → ↘ ↓ ↙ ← H
Neck Hold	(SH) → ↘ ↓ ↙ ← H
Achilles Hold	(LT) → ↘ ↓ ↙ ← H
Taunt	← → ←+H+P+K
Giant Upper	↓ ↙ ← P
Ghost (K)	↓ H+P
Cross Hold	↓ ↘ → H+K
Elbow Crush	→ ↘ ↓ H
Stomp (K)	↑ K
DDT	(AL2) ↓ ↙ ← P
Foot Stompm (K)	↘ K
Boston Crab	(LT) ← ↙ ↓ K

GEN FU

Move	Input
Punch	P
Low Roundhouse	↓ K
Mid Roundhouse	↘ K
Sweeping Chop	↘ ↘+P
Cat Smash	↖ K
Tiger Claw	↘ ↘+P
Gen Fu Special	↑ K ↓ K
Falcon Kick	← P P
Jumping Blade	→+K K
Elbow	→ P
Low Punch	↓ P
Qi-Gong Palm	→ →+P
Qi-Gong Kick	→ K
Tiger Elbow	↗ P
Flying Kick	← K
Bull Horn	↙ → P
Rooster Knee	→ →+K
Kiaing	↘ P P
Uppercut	↘ P
Roundhouse	K
Phönix Punch	→ P P
Short Palm	↑ P
Blade Kick	↗ K
Falcon Hammer	→ ← P
Snake Attack	↘ K P
Gen Fu Special2	← P → P P K
Iron Toe	↙ K
Kiaing Combo	P P → P
Rooster Special	↓+P+K ← → P
God's Hand	→ P+K
Wind Blast	H+P+K
Stomach Shock	← H+P
Palm Attack	→ H
MH	↓ ↘ → H
Side Turn	↖ P
Taunt	→ ← → H+P+K
Iron Bull Horn	↙ K ↙ K P
Tiger Head Bat	P+K
God's Sweep	↓ H+K
Spine Attack	H+P
Tiger Tail (H)	H+P
Peacock Sweep	→ ← H
Monkey Hold 2	(MH) ↓ ↘ → P
Tackle (MK)	↓ ↙ ← H
Taunt	← → ← H+P+K
God's Step	→ →+H P
Rabbit Kick	H+P
Double Bomber	↓ P+K
God's Arm	↓ ↘ H+P+K
King's Punch	← ↓ ↙ P
Monkey (K)	↘ H
Shield	→ → H
Stomp (K)	↑ K
Down Palm (K)	↘ P

Gewinnerpose: Ihr wollt selbst die Pose auswählen, mit der Ihr den Unterlegenen nach dem Sieg verspottet? Drei flotte Sprüche hat jeder Kämpfer in petto: Haltet eine der folgenden Tastenkombinationen gedrückt:

H+P, P+K oder H+P+K

Kamera: Nachdem Ihr eine Runde gewonnen habt, dürft Ihr die 3D-Kamera steuern: Mit ↑ und ↓ bewegt Ihr die Kamera nach oben und unten, drückt ← oder →, dann rotiert sie um die Kämpfer. Mit den Zeigefingertasten **L** und **R** zoomt Ihr hin und weg!

Todeszone: Wahre Kämpfer kennen weder Furcht noch Schmerz – wollt Ihr Euren Mut beweisen und das Minenfeld um den Ring auf die ganze Arena ausweiten? Haltet beim Spielstart die folgende Tastenkombination gedrückt:

H+P+K

Die Buchstaben deben dem Manövernamen haben folgende Bedeutung:
K=Im Knien
R=Rückwärts
A=Aufstehen
H=Von Hinten
Moves mit dem Kürzel MK könnt Ihr nur ausführen, wenn der Gegner einen mittleren Kick ansetzt.

JANN LEE

Move	Eingabe
Jab	P
Dragon Blow	↓↘→ P
Dragon Knuckle	↓←→ P
Low Spin	P ↓ P ↓ K
Upper Knuckle	→ P
Flash Spin Kick	→→+P K
Dragon Kick	↓↘→ K
Sonic Spin	P → P K
Double Hook	← K K
Low Knuckle	↓ P
Sonic Uppercut	P ↓ P P
Side Kick	↘ K
Sekken Chop	← P
Body Spin	→ P ↓ K
Shin Knee	↖+K
Blind Elbow (R)	P+K
High Spin	K K
Upper Kick	↗ K K
Uppercut	↘ P
Hich Kick	K
Low Kick	↓ K
Body Uppercut	→ P P
Rear Kick	↑ K
Low Spin Kick	→→+P ↓ K
Blind Knock (R)	↙+P
Sonic Low Spin	P → P ↓ K
Snap Spin	→ K → K
Spin Kick	↘ K → K
Shin Kick	H+K
Hell Drive	H+P
Hell Crash (H)	H+P
HL	↓↘→ H
Low Face (K)	↘ H
Stomp (K)	↑ H
Taunt	→←→+H+P+K
Low (H,K)	↘ H
Dragon Elbow	K+P
Thrust Low	↙ K ↓ K
Firemans Carry	↓↙← P
Counter Knuckle	→ H
Bulldog	(HL) ←← H
Sekkan Hit (H)	→→ H
Snap Kick (K)	↘ K
Taunt	←→←+H+P+K
Dragon (K)	↑ H+P+K
Thrust Spin	↘ K ↓ K
Low Spin Kick	↓ H+K
Side Buster	← H+P+K
Face Lock	→→ H
Rear Counter (H)	→ H

KASUMI

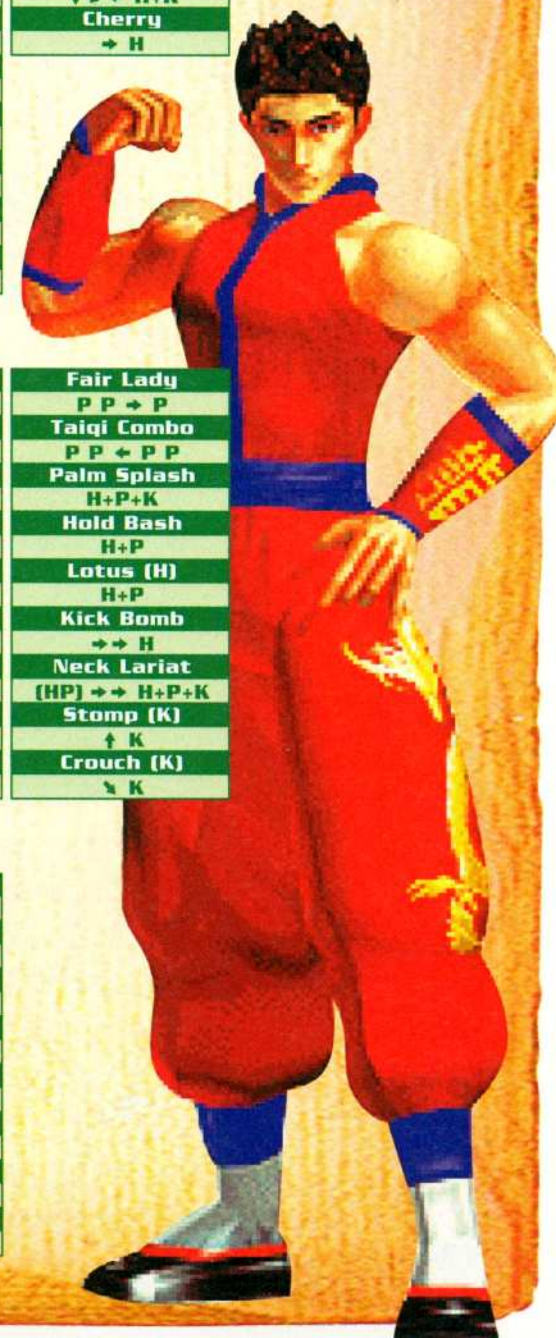
Move	Eingabe
Jab	P
Uppercut	↘ P
Float Sword	↑ P
Low Kick	↓+K
Double Tornado	P P K K
Wind Fang	↘ P K
Dirk Combo	P P → P K K
Moonsault Kick	↖ K
Cyclone	H+P+K
Shadow Sword	→→ P
Low Knuckle	↓ P
Air's Kick	P P P K
Ground Tornado	P P P ↓ K
Deep Mist	↘ P P
Lightning Spin	P P → P ↓ K
Heaven's Arrow	↗ K
Windmill Kick	↘ H+K
Heaven's Kick	K K
Flamingo	→← K
High Kick	K
Round Sword	← P
Illusion Sword	↘↘+P
Moon Flash	P P ↘ K
Rising Cutter	↑ K
Tornado	↓ H+K
Ground Lance	↓↘→ K
Wirlwind	P+K
Air's Kick	K ↘ K
Moon (H)	↑ K
Go to Heaven	← K
Wings (R)	H+P
FC	→→ H
FS	→→ H+K
Stomp (K)	↑ K
Taunt	→←→+H+P+K
Angel Wheel	↖ P
Swallow	→→ K+P
Rainbow Throw	H+K
Shadow(K)	↓ H+P
Misty Moon	↘↘+P+K
Path	(FC) ↓ K
Swallow Combo	(FS) ← H
Press Kick (K)	↘ K
Taunt	←→←+H+P+K
Fall	↓↘→ H
Earth's Kick	K ↓ K
Roundabout	↓↘→ K
Phantom	↓↙← H+K
Cherry	→ H

LEI FANG

Move	Eingabe
Jab	P
Low Kick	↓ K
Front Kick	↘ K
Double Fist	→+P
Palm Attack	↖ P
Sobat	↖ K
Back Fist	↙ P
Back Kick	← K K
Double Hands	→→ P
Elbow	→ P
Palm Strike	↓ P
Low Kick	↓ K
Upper Elbow	↑ P
Screw Kick	K ↓ K
Upper Smash	← P P
Face Kick	← K
Palm Spring	→ P K
Jump Kicks	↗ K K
Backhand	↘ P
High Kick	K
Shotei	↗ P
Smash Kick	K K
Lei's Attack	← P
Joint Kick	↙ K
Fist Punch	↙ P P
Screw Kick	← K K ↓ K
Knuckle Part	→← P
Split Kick	↓↓+K
Phönix Combo	P P → P K
Knee Attack	P+K
Palm & Fist	P ↘ P
Atomic Punch	→← P
Sannei	→ H
HP	↓↘→ H
Shoulder (H)	→→ H
Taunt	→←→+H+P+K
Shoulder Bash	←→ P
Defending Palm	P ↘ P P
Palm Split Kick	P P ↓ K
Arm Bar Throw	↓↙← P
Parallel Chop	← H+P+K
Knee Grab (K)	↘ H
Spine Elbow	(HP) ↘↓↙↓ H+P
Karate (K,H)	↘ H
Taunt	←→←+H+P+K
Fair Lady	P P → P
Taiqi Combo	P P ← P P
Palm Splash	H+P+K
Hold Bash	H+P
Lotus (H)	H+P
Kick Bomb	→→ H
Neck Lariat	(HP) →→ H+P+K
Stomp (K)	↑ K
Crouch (K)	↘ K

RAIDOU

Move	Eingabe
Punch	P
Low Kick	↓ K
Middle Kick	↘ K
Spinning Knock	← P
Heel Hammer	← K
Shoulder Bash	←→ P
Punt Kick	↑ K
Palm Strike	→→ P
Palm Kick	↓ H+K
Elbow	→ P
Low Punch	↓ P
Stomach Crash	→ P P
Gen Fu Form	← P → P
Leg Spike	↙ K
Reverse Hammer	→← P P
Flip Kick	↖ K
Upper Palm	↗ P
Shadow Strike	P P K
Uppercut	↘ P
High Kick	K
Low Kick	↓+K
Low Knock	↙ P
Lunging Palm	↖ P
Hand Push	→ P+K
Snap Kick	↘ K
Land Slide	→→ K
Cyclone	↗ K
Jumping Knee	→ K
Spinning Break	←↙↓↘→ P
Splash Bomb (K)	↘ H+P+K
HL	↓↘→ H
Grab & Punch	→ H
Neck Break	↓↘→ K
Thrust (H)	→→ H
Standing Strike	→ H
Taunt	→←→+H+P+K
Cross Bar Throw	H+P
Side Throw (H)	H+P
Strike (K)	↘ H
Bull Lock	(HL) ←← H
Jumppunch (K)	↑ P
Shadow Flip	→→ H
Stomp (K)	↘ P
Taunt	←→←+H+P+K



LAST RESORT

Extra Options: Im Optionsmenü findet Ihr den Menüpunkt "Extra Options", der sieben geheime Einstellungen enthält. Diese müßt Ihr aber erst durch Kämpfe freispielen – MAN!AC zeigt Euch, wie's geht! Benötigt Ihr bei einer Option eine bestimmte Spielzeit, müßt Ihr nach Ablauf der Zeit in den Tournament-Modus wechseln und einen Kampf verlieren oder gewinnen: Erst dann ist die Option freigeschaltet.

1) Fighting Order: Mit dieser Option dürft Ihr die Abfolge der Kämpfe frei bestimmen oder die Gegner zufällig auswählen lassen. Hierfür müßt Ihr die Keilerei mit jedem Krieger auf jeder Schwierigkeitsstufe durchspielen oder Euch länger als drei Stunden keilen.

2) Safety Zone Size: Hier legt Ihr die Größe der Arena ohne die Todeszone fest. Spielt länger als sechs Stunden oder den "Time Attack"-Modus auf normaler Schwierigkeitsstufe in weniger als fünf Minuten durch.

3) Danger Damage: So bestimmt Ihr den Schaden, den die Minen in der Todeszone anrichten. Spielt die Keilerei mit neun Kämpfern auf normalem Schwierigkeitsgrad durch oder schlägert Euch länger als neun Stunden am Stück. Es gibt auch eine dritte Möglichkeit: Besiegt im Survival-Modus mindestens zehn Helden.

4) Danger Bounce: Um das Flimmern der Minen zu regulieren gibt es zwei Alternativen: Prügelt Euch entweder länger als zwölf Stunden oder bewehrt Euch im eigenwilligen Kumite-Modus mit einer Erfolgsrate von mindestens 80 Prozent!

5) System Voice: Ihr wollt die Kommentatorstimme verändern? Keilt Euch 15 Stunden lang und schaltet das Mädel Ayane frei, indem Ihr alle Kostüme erspielt.

6) Extra Voice: Mit dieser Option versorgt Ihr alle Charaktere mit zusätzlichen Sprach-Samples! Wechselt in den Trainingsmodus, stellt die Option "Command Mode" an und führt alle Moves mit jedem Charakter aus – Viel Spaß!

7) CG Gallery: Diese Option gewährt Euch einen Blick auf geheime "Dead or Alive"-Artworks! Um die Diashow freizuschalten, müßt Ihr für jeden Charakter (inklusiv Ayane) alle Kostüme erspielen. Für PC-Besitzer gibt's auch einen einfacheren Weg: Schiebt die CD in Euer PC-Laufwerk und schaut im Verzeichnis "**Omake**" nach!

RYU HAYABUSA

Punch	Elbow	Shadow Blade	Upper Spin Kick	Dragon Kick	Arm Suplex
P	→ P	↖ P	H+K	↓ ← K	H+P
Backhand	Low Punch	High Kick	Demon Buster	Light Suplex	Falcon Wing
↘ P	↓ P	K	→ → ← P+K	← H+P+K	↓ ↘ → P
Slide Kick	Rising Palm	Middle Kick	Swing DDT	Breaker (K)	Reverse DDT (H)
↓ H+K	↑ P	↘ K	↓ ↘ → P+K	↓ P+K	H+P+K
Low Kick	Wind Blade	Spin Blade	SS	Dive Bomber	Izuna Drop
↓ K	P+K	↙ P	← ↙ ↓ ↘ → H+P+K	(SS) ↓ ↘ → ↗ ↑ H+P	(SS) ← ↑ → ↓ H+K
Rapid Blade	Slash Kick	Shower Bows	Ura Nage (H)	Shadow Hunting	Mirage
P P ← P	← P K	P P ← P → P	H+P	→ H	→ → +H
Spin Blade 2	Trible Impact	Palm Straight	Thunder Bolt (H)	Shooting Star	Demon (K)
↙ P ↓+K	P P K	→ → +P	→ → +H	↓ ↘ → H	↘ H
Sonic Bomb	Upper Knee	Bullet Kick	Vision (H,K)	Captured (MK)	Evil Hunting (H)
← P → P	→ K	→ → K	↘ H	↓ ↙ ←H	→ H
Moon Sault	Ground Cutter	Rising Axe	Hand Stand	Fake Rainbow	Stomp
↖ K	↙ ↙+K	↑ K	↘ P+K	↗ P	↑ K
Ground Stake	Rainbow Kick	Trick Heel	Taunt	Taunt	Press Kick
↙ ↙+K ↓+K	↗ K	→ ← K	→ ← → +H+P+K	← → ← +H+P+K	↘ +K

TINA

Punch	Elbow	Uppercut	Body Slam	Fisherman	Frankensteiner
P	→ P	↘ P	→ H+P+K	← ↙ ↓ ↘ → P	↓ ↘ → H+K
Low Kick	Low Punch	High Kick	Cyclone	Bass Bomb (K)	Job (K)
↓ K	↓ P	K	↓ → P+K	↓ H+P	↘ H+P
Middle Kick	Double Hammer	Double Uppercut	Congiro	Arm Bar (H)	Cross Hold
↘ K	← P	→ → +P	← ↙ ↓ ↘ → P	H+P	↓ ↘ → H+P+K
Low Spin	Vertikal Chop	Knuckle Arrow	FM	Surf Board	JOS
↙ P	↘+P ← P	↖ P	↓ ↙ ← P+K	(FM) ← → H+P	(FM) ↓ ↑ H+P
Jumping Hip	Elbow Smash	Machine Kick	Suplex (H)	Suplex Whip (H)	Hammer Throw
H+P+K	↑ P	P P K	H+P	H+P+K	→ H
Tackle	Machine Rush	Lariat	THC	Giant Swing	Bomber (K)
← → P	P P P	→ H+P	→ ↘ ↓ H	(THC) ← ↙ ↓ ↘ → H	↘ H
Ultimate Combo	Neck Cut	Spin Knuckle	Wing Lock	Flying Wing Lock	Dragon (MK)
→ P P K	↑ K	→ P P ↙ P	↓ ↘ → H	→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → H	↓ ↙ ← H
Kenka Kick	Knee Hammer	Rolling Sobat	FN (H)	Dragon Suplex	Roll
→ → +K	→ K ← P	↓ K K	→ H	(FN) → ↗ ↑ ↖ ←H+P	↓ P+K
Low Spin Kick	Low Kicks	Death Bomb	Taunt	Stomp	Elbow Drop
↓ H+K	↓ K ↓+K	H+P	→ ← → +H+P+K	↑ K	↘ P

ZACK

Punch	Elbow	Uppercut	Heel Kick	Volcanic Knee	Devil's Rush
P	→ P	↘ P	↓ ↘ → K	P P → K	P P → P P
Sweep Kick	Low Punch	Roundhouse	Twister Upper	Genocide Rush	Flying Knee
↓ K	↓ P	K	↓ ↘ → H+P+K	P P → P K	→ → +P+K
Mid Turn Kick	Down Elbow	Spinning Kick	Low Spin Rush	Turn Elbow (R)	Inferno Rush
↘ K	← P	H+K	P P ↓ K ↓+K	← P	→ P K K K
Hell Needle	Spin High Kick	Upper Elbow	Turn Kick (R)	Heaven Smash	Wild Throw
↑ P	← K	→ → +P	← K	↘ P ↘+P ↘+P	H+P
Rolling Elbow	Sway Blow	Spin Heel Kick	Knee Storm	Neck Hunt (H)	Beast Fang
← K P	↖ P	← K K	→ ← P+K	H+P	↘ ↘ +P+K
Devil's Uppercut	Double Kick	Rolling Elbow	Knee Strike	Forward Trap	Hook Elbow (H)
↘ ↘ +P	K K	↓ ↘ → P	→ H	→ → H	→ H
Gatling Knee	Double Impact	Double Spin Kick	Backward Trap	Head Crash (H)	Lift Nape (K)
→ K K	↓ ↘ → P P	↙ K ↓+K	→ ← H	→ → H	↘ H
Double Elbow	Volcanic Elbow	Rising Heel Kick	Burst Hit (H,K)	Fake Roll	Stomp
→ P P	P P P	↑ K	↘ H	↓ ↘ → H	↑ K
Volcanic Kick	Rising Knee	Dancing Rush	Taunt	Taunt	Foot Stomp
P P K	→ → +K	P P K K	→ ← → H+P+K	← → ← H+P+K	↘ K

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

GRAN TURISMO



Ihr schafft bei "Gran Turismo" die internationale A-Lizenz nicht? Ihr wollt sämtliche Autos probieren, habt aber nicht genug Geld in der Tasche? Mit den Game-Buster-Codes von Stefan Redel aus Bonn könnt Ihr das alles und noch viel mehr: Keine Option von "Gran Turismo" bleibt unzugänglich. *us*

Arcade-Modus: Mit den Codes im Kasten unten habt Ihr automatisch alle acht Rennstrecken in den drei Schwierigkeitsgraden gewonnen, Ihr erhaltet



Makellose Bilanz: Die Freischaltung der Goodies im Arcade-Modus kostet normalerweise viel Schweiß und Mühe.

dafür vier weitere Hersteller und den Hifi-Modus. Fahrt aber keine Rennen, wenn die Codes aktiviert sind, sondern speichert den Spielstand und ladet ihn erneut.

EFFEKT	CODE
High Speed Ring	30081B48 0004
	30081B49 0004
	30081B4A 0004
Trial Mountain	30081B4C 0004
	30081B4D 0004
	30081B4E 0004
Grand Valley (East)	30081B50 0004
	30081B51 0004
	30081B52 0004
Clubman Stage Route 5	30081B54 0004
	30081B55 0004
	30081B56 0004
Autumn Ring	30081B58 0004
	30081B59 0004
	30081B5A 0004
Deep Forest	30081B5C 0004
	30081B5D 0004
	30081B5E 0004
Special Stage Route 5	30081B60 0004
	30081B61 0004
	30081B62 0004
Grand Valley	30081B64 0004
	30081B65 0004
	30081B66 0004

Gran-Turismo-Modus: Um die Codes zu aktivieren, müßt Ihr erstmal den Master-Code **D0013A32 0002** eingeben. Ansonsten funktioniert nichts! Außerdem gilt wie schon im Arcade-Modus: Sobald Ihr die Codes aktiviert habt, speichert Ihr Euren Spielstand ab und ladet ihn ohne Game Buster neu. So könnt Ihr eventuellen Problemen vorbeugen.

Wenn Ihr Euch die Lizenzen verschaffen wollt, gebt Ihr die Codes im folgenden Kasten ein. Für jede Prüfung bekommt Ihr automatisch eine Goldmedaille, außerdem könnt Ihr an allen Wettbewerben teilnehmen. Wollt Ihr nicht schummeln oder Euer Glück erst mal ehrlich versuchen, gibt es im Video-Menü für jede Lektion ein Musterbeispiel als Wiederholung zu betrachten. Wer bei allen Wettbewerben der GT-

EFFEKT	CODE
B-Lizenz	8009E3C4 0303
	8009E3C6 0303
	8009E3C8 0303
	8009E3CA 0303
A-Lizenz	8009E3CC 0303
	8009E3CE 0303
	8009E3D0 0303
	8009E3D2 0303
A-Lizenz International	8009E3D4 0303
	8009E3D6 0303
	8009E3D8 0303
	8009E3DA 0303



Acht Mal Gold bei A International: Ein Anblick, den sonst nur echte "Gran Turismo"-Profis genießen dürfen.

Liga sowie den Sonderereignissen sämtliche Goldpokale in seinem Besitz haben will, gibt die Codes im nächsten Kasten ein. Damit schaltet Ihr auch die Hifi-Option innerhalb des "Gran Turismo"-Modus frei.

EFFEKT	CODE
GT Liga	8009F8DC 0101
	8009F8DE 0101
Sonderereignisse	8009F8E0 0101
	8009F8E2 0101
	8009F8E4 0101
	8009F8EA 0101
	8009F8EC 0101
	8009F8EE 0101
	8009F8F0 0101

Im letzten Kasten zum "Gran Turismo"-Modus findet Ihr noch eine Vielzahl weiterer Codes. Besonders wichtig: Wollt Ihr 100 Millionen Geldeinheiten kassieren, drückt Ihr bei aktiviertem Code im Start-Bildschirm einfach die Select-Taste!

EFFEKT	CODE
100 Mio. Geld	D009AADE 0001
	8009B874 E100
	D009AADE 0001
	8009B876 05F5
Immer Platz 1	D01B3A7E 001B
	80093BC8 0000
Nur 1 Runde pro Rennen	D00B6700 0000
	800B6700 0002

Die Garage: So bekommt Ihr für jeden der 100 Plätze ein Auto Eurer Wahl: Zuerst aktiviert Ihr den bekannten Master-Code und die beiden unten stehenden Vorbereitungscodes. Dann setzt ihr bei den Platzcodes an die Stelle der Fragezeichen eine Kennziffer des gewünschten Fabrikats – näheres dazu findet Ihr im zweiten Kasten. Seid aber vorsichtig: Auch wenn Ihr nur einige Plätze aktiviert, sind nach der Anwendung alle belegt und können nicht mehr geräumt werden. Neue Autos erhaltet Ihr dann nur noch, wenn Ihr erneut einen Code aktiviert und einen Platz damit überschreibt.
Wir veröffentlichen nur die Codes für einige Plätze; wie Ihr die restlichen anwählt, lest Ihr in der Randspalte.

EFFEKT	CODE
Vorbreitungscodes	8007DA58 0064
	8009B88A 0064
Platz 1	8009BA1C 00??
Platz 2	8009BA7C 00??
Platz 3	8009BADC 00??
Platz 4	8009BB3C 00??
Platz 5	8009BB9C 00??
Platz 6	8009BBFC 00??
Platz 7	8009BC5C 00??
Platz 8	8009BCBC 00??
Platz 9	8009BD1C 00??
Platz 10 ...	8009BD7C 00??
Platz 100	8009DF3C 00??

FABRIKAT	KENNZIFFERN
Toyota	00-1D
Nissan	1E-43
Mitsubishi	44-59
Honda	5A-74
Madza	75 bis 8B, AF
Subaru	8C-9D
Aston Martin	9E-A0
Chrysler	A1-A5
Chevrolet	A6 bis A9, B0
TVR	AA bis AD



Diesen schwarzen Toyota Supra bekommt Ihr mit der Kenziffer "1D"

Hexadezimalzahlen funktionieren wie ganz normale Zahlen, nur daß es 16 statt zehn Ziffern gibt, die eine Stelle innerhalb einer Zahl belegen können. Während im Dezimalsystem auf 9 die 10 folgt, werden hier sechs weitere Ziffern dazwischengesetzt (symbolisiert von den Buchstaben A bis F). Auf 9 folgt also A und erst auf F folgt 10. Das hört sich im ersten Moment kompliziert an, ist aber mit etwas Übung schnell kapiert. Um nun die weiteren Garagenplätze zu errechnen, müßt Ihr einfach immer jeweils den hexadezimalen Wert 60 zu der achtstelligen Codezahl addieren: Platz 11 ist also 8009BD7C plus 60, daraus ergibt sich 8009BDDC. Wenn Ihr Euch die Methode anhand der aufgelisteten Plätze veranschaulicht, solltet Ihr bald keine Probleme mehr damit haben.

LAST RESORT

WILD ARMS

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 1: HELDEN & SAGEN

PS Da die deutsche Version von "Wild Arms" erst nach Erscheinen dieser MAN!AC in die Verkaufsregale wandert, beginnen wir unsere Komplettlösung mit dieser einseitigen Einführung. *oe*

Surfdorf: In "Wild Arms" erlebt Ihr die Geschichte der drei Helden Rudy, Jack und Cecilia, die ihr Abenteuer getrennt beginnen und später Seite an Seite kämpfen. Nach Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen den drei Hauptfiguren – entscheidet Euch zuerst für Blauschopf Rudy und startet das Abenteuer in Surfdorf: Durchsucht in allen Städten sämtliche Kisten und Tonnen, damit Ihr allerhand Kostbarkeiten wie Heilbeeren und verschiedene Äpfel findet. Nur so könnt Ihr Eure Werte (von Schnelligkeit bis Kraft) dauerhaft um jeweils einen Punkt erhöhen! Nachdem Ihr alles durchstöbert habt, sprecht Ihr mit den Passanten und meldet Euch beim Bürgermeister. Er schenkt Euch die Bombe: Damit sprengt Ihr Felsen und große Kisten. Bevor Ihr Euch in die Beerenhöhle wagt, solltet Ihr im Umfeld von Surfdorf ein paar Monster vermöbeln: Für das verdiente Gold kauft Ihr Euch einen satten Vorrat an Heilbeeren – so habt Ihr in den ersten Kerkern keinerlei Startschwierigkeiten, denn auch getrennte Helden teilen Gold und Gegenstände.

Beerenhöhle: In der Beerenhöhle öffnet Ihr alle Kisten und Holztruhen; Euch erwarten drei Äpfel, 100 Goldstücke, ein heiliges Symbol, ein Halstuch und ein Magazin für Eure Kanone. Neben Cecilias Magiekarotten ist Munition sehr wertvoll: Schießt nur auf den Höhlenboss, und Ihr könnt Euch das Magazin für spätere Schlachten aufheben! Um die Statuen beiseite zu rücken, betätigt Ihr die nahestehenden Schalter. Im Hauptgewölbe findet Ihr eine brüchige Wand: Sprengt sie, und Ihr gelangt in eine Schatzkammer! Bei Tony jagt Ihr die Wand in die Luft und kämpft gegen das Zombie-Monster: Sein fauler Atem kostet Euch pro Runde 23 Lebenspunkte. Nutzt Eure Zielfähigkeit für gewaltige Schüsse. Habt Ihr den Zombie besiegt, eilt Ihr nach Süden in die Stadt Adlehyde und sprecht den Papagei an: Speichert den Spielstand und wechselt zu Jack.





Sprengt die brüchige Wand in der Beerenhöhle, und Ihr gelangt in eine Schatzkammer.

Erinnerungstempel: Schatzsucher Jack beginnt sein Abenteuer vor den Stufen des Erinnerungstempels. In den Gemäuern findet Ihr fünf Heilbeeren, den Versteckhandschuh, einen Apfel und den Cowboyhut. Über eine Falltüre am Eingang stürzt Ihr in die Tiefe: Um an unerreichbare Schätze zu gelangen, schleudert Ihr die Ratte Hanpan über Lavaflüsse und Abgründe. Schließlich gelangt Ihr in einen Raum mit zwei Schaltern, die Ihr beide gleichzeitig betätigen müßt: Stellt Euch auf den einen und schleudert Hanpan auf den anderen. Mit dem auftauchenden Teleporter gelangt Ihr in einen seltsamen Technoraum, in dem Euch ein außerirdischer Elf eine holographische Nachricht hinterlassen hat. Wollt Ihr zu diesem Ort zurückkehren, müßt Ihr Euch nicht jedesmal durch den Kerker quälen: Nutzt am Eingang das Paßwort "**Emiko**". Verlaßt den Tempel, bleibt bei Jack und wandert nach Südosten ebenfalls zur Stadt Adlehyde. Beim Papagei trefft Ihr Rudy, der jedoch immer noch allein umherziehen möchte. Speichert den Spielstand und wechselt zu Cecilia.

Kloster Curan: Cecilia ist die Tochter des Königs von Adlehyde und geht zur Klosterschule von Curan. Seht Euch im Kloster um und sprecht mit allen Schwestern und Mitschülerinnen. In einer der Tonnen der Küche findet Ihr einen Magieapfel! Geht nun in den nordöstlichen Klassenraum und sprecht mit der Lehrerin – sie gibt Euch die Zauberträne. In der Bücherei trefft Ihr eine verwirrte Frau, die unbedingt die Zauberuhr benötigt. Begebt Euch nun in den südlichen Teil des Klosters und nehmt in der Eingangshalle die rechten Treppen nach oben. Dort wartet Anje auf Euch, der einen seltsamen Stein auf den Tisch legt. Stellt Euch vor den Stein, benützt die Zauberträne und Anje schenkt Euch die Zauberuhr. Bevor Ihr zurück in die Bücherei eilt, geht Ihr im Erdgeschoß nach links zur Magiegilde, wo Ihr Euer erstes Wappenschild in einen Zauber investiert (Ihr besitzt bereits eine Feuerattacke sowie einen Heilzauber). Schaut Euch ruhig alle Zaubervarianten an. Wir empfehlen Euch die schwarze Magie "Große Explosion", die gleich mehrere Gegner vernichten kann. Zurück in der Bibliothek benutzt Ihr die Zauberuhr und ein geheimnisvolles Buch spricht zu Euch. Schwester Mary im Klassenraum erzählt Euch nun Geschichten über die geheime Bücherei. Sprecht wieder mit allen Klosterbewohnern, besonders mit Lila, die im Bett neben dem Speicherpapagei liegt. Geht die Treppe nach unten und plaudert mit den beiden Mädels auf der Brücke und im Korridor links. Sie erzählen Euch von den beiden Statuen im Klostergarten und geheimen Schaltern. Eilt zu den Statuen und untersucht sie: Ihr findet zwei Schalter, die beide Statuen mobil machen. Verschiebt die Bildnisse so, daß sie sich anblicken. Stellt Euch in die Mitte und benutzt die Zauberträne. Nun sprintet Ihr nach oben bis zum neuen Tränensymbol: Stellt Euch direkt davor und benutzt wieder die Zauberträne – Ein Teleporter beamt Euch in die geheime Bibliothek.

Geheimbücherei: In der Bibliothek werft Ihr auf alle unerreichbaren Kristalle Kisten, um die Tore zu öffnen. In den Kisten findet Ihr auch zwei kostbare Magiekarotten, zwei Heilbeeren und eine Kapuze. Zaubert nur beim Endgegner und spart die Karotten. Mit Eurem Heilbeerenvorrat sollte es keine Probleme geben. In der Haupthalle der Bücherei schmökert Ihr in allen Regalen: Ihr erfahrt allerlei über Aliens und Magie. Sammelt die drei herumliegenden Bücher und werft sie ins Feuer oben in der Mitte: Eine Geheimtür öffnet sich, die Euch in einen Raum mit zwei Regalen und einem Tisch führt. Untersucht die Regale und lest im Buch auf dem Tisch: Der Buchteufel stellt sich zum Kampf! Pumpt ihn mit Feuerzauber voll, dann hat er keine Chance. Nach dem Sieg erhaltet Ihr die Wasser-Rune, verlaßt das Kloster und wandert nordöstlich nach Adlehyde, wo Ihr direkt zum König in den Thronsaal marschiert. Sprecht mit ihm und durchsucht den östlichen Schloßteil nach 200 Goldstücken und einem Wappenschild. Drei Äpfel und weitere Schätze gibt's ebenfalls zu entdecken. Nun eilt Ihr in Emmas Haus und sprecht mit ihr: Sie gibt Euch Euren ersten Auftrag! Beim Speicherpapagei trefft Ihr auf Rudy und Jack, die sich dem Abenteuer anschließen. Welche Prüfungen als nächstes warten, erfahrt Ihr in der folgenden MAN!AC.



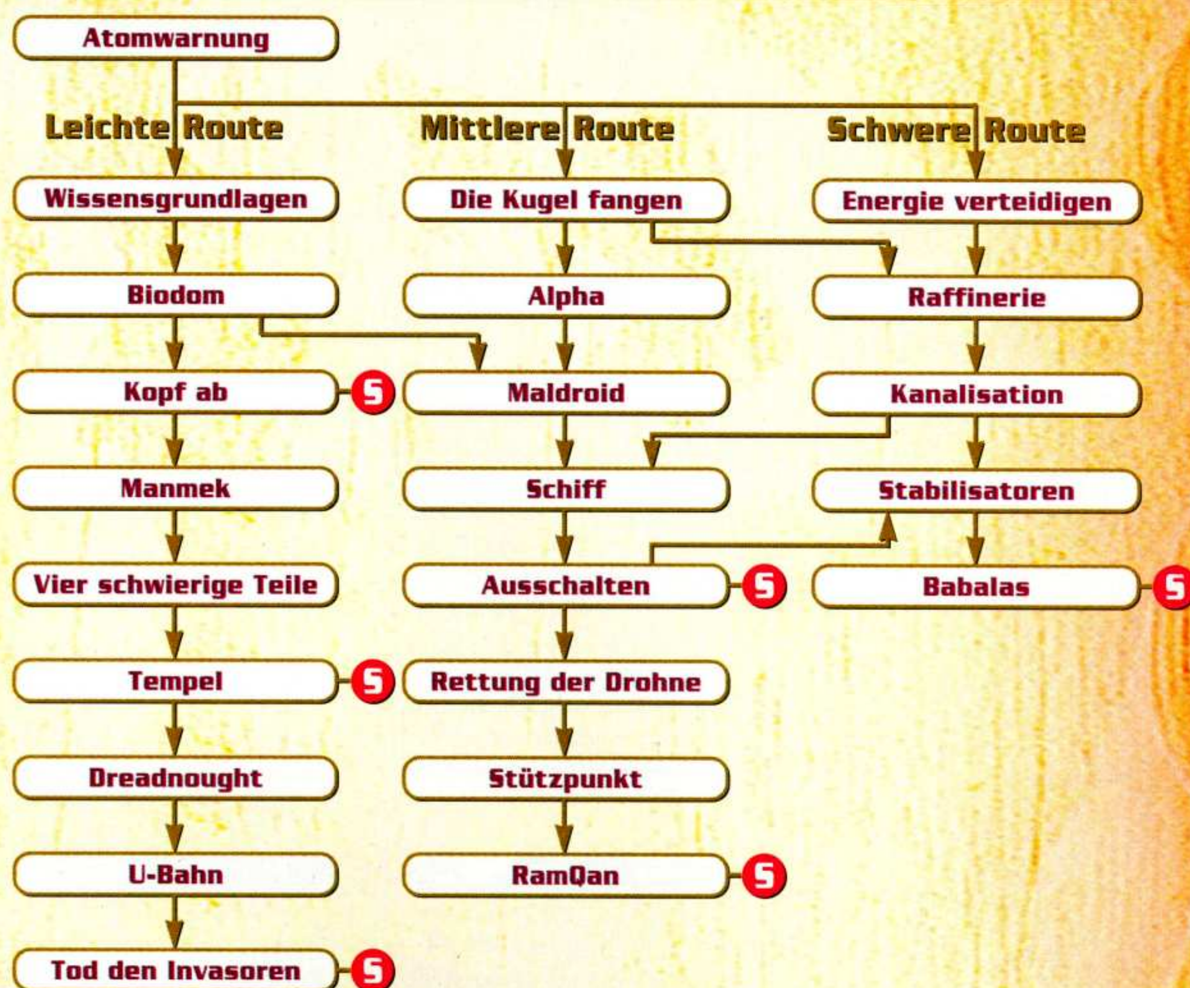
Vor Emmas Haus in Adlehyde steht ein blonder Jüngling, Emma selbst findet Ihr im ersten Stock.

FORSAKEN 64



„Forsaken 64" unterscheidet sich nicht nur durch unterschiedliche Missionen in nichtlinearer Reihenfolge, sondern auch durch die neuen Endgegner von der Playstation-Fassung. Wir verraten Euch, wo die wichtigsten Abzweigungen sind, und wie Ihr gegen die fünf Obermotze in Babalas vorgeht. *us*

DIE LEVELSTRUKTUR VON "FORSAKEN 64"



Missionszweige

Auf der Karte seht Ihr die Verzweigungen der verschiedenen Levelrouten, die roten "S" symbolisieren Stellen, an denen Ihr speichern könnt. Um zwischen den verschiedenen Routen zu wechseln, müßt Ihr bei folgenden Aufträgen bestimmte Ziele erreichen:

Atomwarnung: Säubert ihr den ersten Einsatzort unter 1:30 Minuten von allen Feinden, schafft Ihr den Sprung zur schwierigen Route. Braucht Ihr bis zu 2:40 Minuten erwartet Euch die mittlere Route, ansonsten bleibt ihr auf der leichten.
Kopf ab: Findet Ihr den versteckten Levelboß Spawn Carrier und tötet ihn, geht es mit der "Schiff"-Mission weiter, ansonsten landet Ihr bei "Manmek".
Die Kugel fangen: Bevor Ihr den Level mit dem hart erkämpften „Orb" verlaßt, sucht Ihr den Schalter zu einem Geheimraum. Haltet Euch danach links, um die Kammer zu finden. Hier erwartet Euch der versteckte Jäger Jo. Wenn Ihr ihn besiegt, rückt Ihr zur "Raffinerie"-Mission in der schwierigen Route auf, sonst geht es bei "Alpha" weiter.
Ausschalten: Im Tunnelkomplex befindet sich eine Geheimtür, die sich nur bei direkter Berührung öffnet. Dahinter verbirgt sich ein großer Raum voller Gegner. Habt Ihr alle besiegt, öffnet sich das Tor zu einer Abkürzung. Nehmt Ihr diesen Weg, landet Ihr bei "Stabilisatoren" auf der schwierigen Route, sonst bei "Rettung der Drohne".
Kanalisation: Ist Eure Abschußquote über 80%, geht es auch von hier aus zu "Stabilisatoren". Habt Ihr weniger, kämpft Ihr bei "Stützpunkt".
Stabilisatoren: Sammelt Ihr dem Missionsziel gemäß alle fünf Kristalle und liefert sie im Atomkern ab, geht es direkt nach "Babalas". Um vorher speichern zu können, sucht Ihr nach einer Geheimpassage, die sich nach dem vierten Kristall öffnet. An ihrem Ende trefft Ihr auf Aqua Force 1 – ihn müßt Ihr erledigen.

Die Endgegner

Um auf die fünf mächtigsten Gegner zu treffen, müßt Ihr erst eine der Missionen im Babalas-Komplex geschafft haben. Danach spielt Ihr sie nochmal, damit Ihr am Ende zum entscheidenden Duell auf den entsprechenden Boß trefft. Wir wünschen Euch alles Gute!

Manmek: Kämpft Euch durch Manmeks Bewachertruppe, bis Ihr ihn selbst findet. Mit gewöhnlichen Waffen könnt Ihr nichts ausrichten, deshalb müßt Ihr ihn zum Raum mit der Presse locken. Seid Ihr dort heil angekommen, wartet Ihr, bis sich Manmek in der Mitte der Grube befindet. Nun schießt Ihr die beiden Schalter an den Seiten ab, um ihn in die Presse zu befördern.
Maldroid: Maldroid ist ein harter Brocken, verlangt aber keine besondere Taktik. Versucht einfach, möglichst viel Energie zu sparen, bis Ihr ihn erreicht. Benutzt die spärlichen Extras wirklich nur dann, wenn Ihr sie braucht und haltet einfach mit voller Waffenkraft auf ihn drauf – irgendwann gibt er kleinbei.
Dreadnought: Fliegt in die Kammer, in der sich Dreadnought befindet und zerstört die Geschütztürme, so daß er aus dem Raum herausfliegt. Greift ihn dann nicht frontal an, sondern folgt ihm und eröffnet das Feuer. Wenn er zu der Halle kommt, in der die Presse steht, visiert Ihr den entsprechenden Schalter an. Aktiviert ihn, sobald Dreadnought durchfliegt.
Stützpunkt: Erledigt alle Feinde und fliegt in den großen Raum, in dem sich die Basis befindet. Dort zerstört Ihr sämtliche Geschütztürme, woraufhin sich der gefährliche Stützpunkt in einer gleißenden Explosion verabschiedet.
RamQan: Gleich zu Beginn springt RamQan in den Raum unterhalb Eurer Position. Folgt ihm nicht, sondern visiert ihn von oben an. Geht nur hinunter, um Extrawaffen aufzusammeln. Habt Ihr seine Energiereserven ausreichend malträtiert, öffnet sich eine Luke zu einer weiteren Kammer. RamQan wird durch sie in einen kleinen Raum mit einem Säurebad gehen und auf einer Plattform sitzen. Ihr müßt ihm nun folgen und vier Schalter in den Ecken des Raums aktivieren, um ihn in die Säure abzusenken. Habt Ihr das geschafft, ist der Planet wieder frei.

Die Cheats

Iguana hat nach "Turok"-Art einige grafische Gags als Cheats eingebaut. Ihr aktiviert sie im "Press Start"-Bildschirm. Die Richtungspfeile beziehen sich dabei auf das Steuerkreuz.

Wire-Frame-Modus
L L R Z ← → C↑ C→

Turbo-Crazy-Modus
B B R ↑ ← ↓ C↑ C←

Gore-Modus
Z ↓ C↑ C← C← C← C← C↓

Psychedelic-Modus
A R ← → ↓ C↑ C← C↓

NEXTTIME 9 98

BIG MOUTH

Sega selbst benennt noch keine japanischen Spielehersteller, dennoch scheint eine Dreamcast-"Third Party" bereits festzustehen: Neben einem Rollenspiel will Capcom angeblich auch Teil 4 ihrer Grusel-Serie für das neue Sega-Flagschiff entwickeln. Kommt dann Teil 3 fürs N64? ### Auch wenn der Name Silicon Graphics (SGI) seit "Jurassic Park"- und "Ultra 64"-Hype etwas an Glanz verloren hat, gehört die Firma noch zu den wichtigsten Hard- und Software-Herstellern. Jetzt scheint auch der Weg in die Videospiele-Zukunft geebnet: Eine gerichtliche Auseinandersetzung zwischen Ex-Mitarbeitern, die sich im letzten Jahr unter dem Namen ArtX formierten, wird vermieden, wahrscheinlich arbeiten sowohl SGI, als auch ArtX an der nächsten Nintendo-Konsole.

Tom Friedmann (Deutschland-Vertretung für Blaze-Artikel bei der Firma Highcom)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. You don't know Jack (Take 2, 1998)
"Ein Riesenspaß, der selbst für einen Computerspiele-Muffel Suchtgefahren birgt. Bei solchen Fragen muß die versammelte Runde dermaßen ablachen, daß man die nervige Katastrophe ganz automatisch vergißt..."

2. Point Blank (Namco, 1997)
"Ein radikal anderer Lichtpistolen-Spaß als das übliche Gemetzel. Auf der E3 habe ich die lustigen Mini-Spiele förmlich verschlungen... und auch bei den letzten fünf Minuten ziele ich lieber auf Pixel-Enten anstatt aus dem Fenster zu starren."

3. Tekken-Serie (Namco, 1994-1998)
"Ein Kampfspiel, wie ich es mag. Selbst wenn man kein Manöverlisten-Gedächtniskünstler ist entwickeln sich gehaltvolle Duelle. Zum guten Schluß bin ich zu nervös, um auch nur eine Combo zu machen – gerade deshalb ist's hier ideal."

erscheint am 5. August



Bump Mapping? Spatial Lightning? Mit **Segas Dreamcast** tauchen neue Begriffe am **Technik**-Himmel auf. In unserem zweiten Bericht über die Wunderkonsole erklären wir Euch, wie die 3D-Grafik der nächsten Generation funktioniert und welche Features sich hinter Segas Marketing-Begriffen verstecken. Daß auch die gegenwärtigen Konsolen nicht zu verachten und spielerisch längst nicht ausgereizt sind, zeigen Großprojekte wie **Final Fantasy 8** (Bild) – in einem Mega-Preview stellen wir Euch das Rollenspiel vor. Auch im Testteil tummeln sich die Fantasy-Spiele u.a. erwarten wir die fertige Versionen von **Quest 64** für das N64 und "Azure Dreams" für die Playstation. Kritisch unter die Lupe nehmen wir auch "Tomba", das neue Hüpfspiel des "Ghouls'n'Ghosts"- und "Resident Evil"-Schöpfers Tokuro Fujiwara – uns stellte sich der ehemalige Capcom-Chefkreative zum Exklusiv-Interview.



JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	PS	World Stadium Namco	Sport (Baseball) nicht geplant
2	PS	Tekken 3 Namco	Beat'em-Up September
3	PS	Parasite Eve Square	Adventure nicht geplant
4	SA	Super RoboWars F Bandai	Strategie nicht geplant
5	PS	Gran Turismo Sony	Rennspiel erschienen
6	N64	Bomberman Hero Hudson	Action-Adventure 4. Quartal
7	PS	Everybody's Golf Sony	Sport erschienen
8	PS	indiziertes Spiel Capcom	Action-Adventure erschienen
9	SA	Sakura Wars Sega	Adventure nicht geplant
10	SA	Vampire Saviour Capcom	Beat'em-Up nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Die Worte "Sega" und "Fußball" können wir auf dem großen Anzeigen-Transparent erkennen – Sega Japan steht auf klare Ansagen. Mit dem Kuschelfaktor rechnet Bandai: Ihr Katzensimulator für die Playstation (rechts unten) wird kleine japanische Spielerinnen im Sturm erobern...



Europress

tommi mäkinen rally

Spürt die Hand des Meisters





Ein einzigartiger 3D-Streckeneditor
Vier verschiedene Spielmodi
Geniale Umweltsimulation
130 Strecken





